#203 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

CALL OF DUTY: BLACK OPS CADEAU BIJ EEN PU-ABONNEMENT!!!!!

GROOTSTE GAMESMAGAZINE

FIFA 11 VS PES 2011
EINDSTAND: 6-4

MEDAL OF HONOR
GESLAAGDE COMEBACK

VANQUISH
IJZERSTERKE SINGLEPLAYER

NBA 2K11
SIMPLY THE BEST!



EXCLUSIEF!
RESISTANCE 3
VETTE FIRST LOOK

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

NOV'10 € 3.95 WWW.PU.NL

PLUS: CALL OF DUTY: BLACK OPS MULTIPLAYER STAAT ALS EEN HUIS • ALLE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN VAN DE TOKYO GAME SHOW 2010 • PU REDACTEUREN KOMEN VAN DE BANK MET MOVE • SEXY DAME IS DE BAAS IN ENSLAVED • DIABLO III GAAT VOOR PERFECTIE • EPIC MICKEY KOMT GOED UIT DE VERF • ARMIN VAN BUUREN KLAPT IN Z'N HANDJES • F1 2010 • GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK • HOMEFRONT • SEGA LINE-UP 2010 - 2011 • SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS • APPLE'S GAMECENTER • EN NOG VEEL MEER...

THIS IS THE FACE THE ENEMY FEARS

THIS IS FORCE MULTIPLIED.
RELENTLESS. EXACTING. PRECISE.

THIS IS A NEW BREED OF WARRIOR.
FOR A NEW BREED OF WARFARE.

THIS IS TIER 1

NU OVERAL VERKRIJGBAAR



MEDAL OF HONOR

MEDALOFHONOR.COM WWW.EA.COM

XBOX 360 XBOX LIVE



PS3



DICE

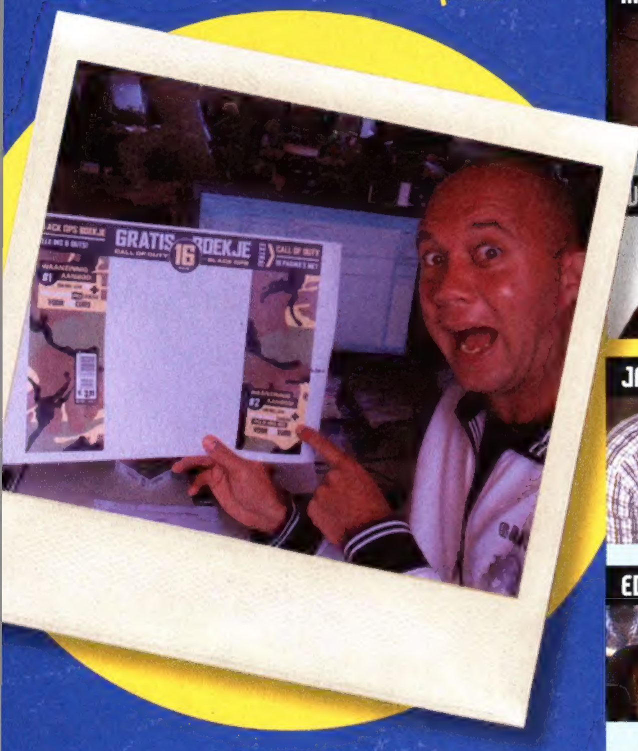




RECORDS

We naderen het einde van 't jaar, en dat betekent dat ons weer een enerverend slotakkoord te wachten staat. Dit jaar is het nog eens extra spannend, want het is voor veel partijen geen makkelijk jaar geweest. Crisis, R4 kaarten, een onberekenbare casual markt, bezuinigingen... het heeft er allemaal toe geleid dat de verkopen niet overal even top waren. Daarnaast lanceren Sony en Microsoft hun nieuwe besturingssystemen Move en Kinect, en is het slechts speculeren over het succes ervan.
Tegelijkertijd zorgen de feestdagen elk jaar weer voor een enorme push in de verkoop, en kan een slecht jaar voor sommige partijen in één maand helemaal goedgemaakt worden.
Van één titel ben ik extra nieuwsgierig naar de verkoopcijfers, maar dan bedoel ik niet of die goed of slecht zullen zijn. Grote vraag is eigenlijk alleen of deze titel wederom alle verkooprecords zal breken. Ik heb het natuurlijk over Call of Duty: Black Ops! Vorig jaar wist de "voorganger" binnen een week de verkooprecords van bijvoorbeeld de film Harry Potter and the Half Blood Prince te verbrijzelen en kon het zich de grootste entertainment-release ever noemen.
We zouden natuurlijk de PU niet zijn als we daar niet een klein steentje aan bij zouden dragen! Daarom bij dit nummer niet alleen een extra special over Black Ops, maar ook nog eens een mega scherpe aanbieding voor de game bij een abonnement. Check dus snel de special, en pagina 42/43, want dit wil je niet missen!

Niels



DE REDACTIE

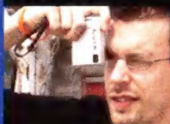
Zoals je elders op deze pagina's kunt lezen, kregen we onlangs een taart van Nintendo cadeau, en naar aanleiding hiervan wilden we wel eens iets meer weten over de eetgewoonten van de PU-redacteuren. Houden ze van snoepen? Kunnen ze niet van de pinda's en chips afblijven? Of wordt er als tussendoortje alleen maar op worteltjes en appeltjes gekauwd?

STEVEN



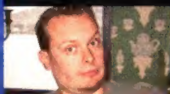
Ik was vroeger altijd heel fanatiek met sporten en gezond eten. En na een jaartje of drie wat minder gedreven te zijn geweest, ben ik alweer een tijdje terug in mijn oude routine. We hebben dus geen fris of snoep in huis. Soms met een kater wil ik m'n eten wel eens bij de snackbar halen, maar verder eet ik weinig rotzooi. Maar evengoed zouden chocola en chips in een perfecte wereld natuurlijk gewoon goed voor je zijn...

JEROEN



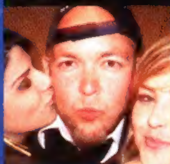
Als ik één ding niet kan laten staan, is het drop! Er moet dan ook geen droppot in de buurt staan want dan blijf ik heen en weer lopen voor dat zwarte goedje. Je kunt me alles voorzetten, maar drop is toch wel de enige snoeperij die ik gewoonweg niet kan negeren. Als ik daar eenmaal aan begonnen ben dan is zo'n pot binnen een paar uur leeg.

J.J.



Ik snoep dagelijks high energy bars. Van al dat andere snoep word je dik, vet en/of je haar valt ervan uit, kijk maar naar de andere redactieleden. En het is mijn bedoeling dat ik op mijn tachtigste nog steeds voor de PU schrijf, en de jeugd dan geen idee heeft dat ik al zo oud ben.

JURJEN



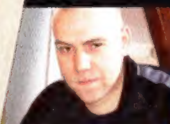
Je zou het gezien mijn postuur en liefde voor blije spellen niet zeggen, maar ik heb bijzonder weinig met zoetigheid. Gebak eet ik zelfs op verjaardagen niet. Hartige dingen, daarentegen... Zet wat stukjes Drentse worst of oude kaas op tafel, en ik moet me echt bedwingen om niet te gaan graaien. Chips is ook zo'n ding, helemaal als er een hete dipsaus naast staat. Mijn favoriet is Kettle Chips, en dan wel de onvervalste Death Valley Chipotle. Als iemand daar een verkoopadres van weet in Nederland, moet je me dat toch echt even laten weten.

MAARTEN



Ik heb al genoeg zoetigheid voor m'n hele leven gehad en kan er ook echt niet meer tegen. Vroeger wist ik van al het snoep bij de Appie Heijn de prijzen en barcodes uit m'n hoofd. Ik vrat alles wat los en vast zat en gaf al m'n zuurverdiende knaken er aan uit. Momenteel vreet ik eigenlijk alleen nog maar een zakkie chips op z'n tijd (Dorito's Nacho Cheese, 't liefst even in de oven met echte kaas en guacamole) of Japanse zoutjes. Oh, een puddingbroodje gaat er trouwens ook nog wel in.

WOUTER



Vooral tijdens mijn jeugdjaren in Veendam kon ik van snoepen geen genoeg krijgen. Hier op de redactie kunnen ze me nooit verstaan en denken ze vaak dat ik m'n mond vol heb, maar als klein jochie was dat ook altijd zo. Ik heb zelfs met een aantal slechte vrienden op 11 november gewelddadige snoepzakovervallen gepleegd tijdens Sint Maarten. Maar tegenwoordig ben ik een hele zoete jongen, hoor.

JAN



Ik ben geen overdreven zoetekauw maar voor een paar zaken heb ik een enorme zwak. In mijn auto ligt altijd drop, geen autoritje zonder dat spul. Een puntje lemon cheese cake als toetje of bij de koffie is ook iets dat ik nauwelijks kan weerstaan. En vroeger was ik verslaafd aan pepernoten. Ik heb me daar echter zo vaak misselijk aan gegeten dat ik dit jaar een serieuze poging ga doen om er van af te blijven. Wat lastig wordt want die krengen lagen eind augustus al in de supermarkten!

ED



Ssssst, niet verder vertellen, maar ik heb in m'n bureaula een heerlijke zak drop liggen (gemengde drop van Klene). Daar pik ik er een paar keer per dag eentje uit als Jeroen niet kijkt. Verder snoep ik eigenlijk nooit. Ik ben ruim twintig kilo lichter dan anderhalf jaar geleden, en dat wou ik graag zou houden. Maar van m'n dropjes blijft Jeroen af!

HOTEL MEIJROOS

Zelden zal Jurjen zo luxueus overnacht hebben als de nacht voor zijn trip naar Epic Mickey. Wat was namelijk het geval: omdat de Thalys naar Parijs al om 6.00 uur 's ochtends vanuit Amsterdam vertrok, regelde Jurjen een slaapplaats in het weelderige appartement van... Jan! Overbodig te vermelden dat onze Assenaar heerlijk sliep, omringd als hij was door prachtige goodies, games en consoles, waaronder de Wii die hij later die nacht nog knuffelend in zijn armen zou nemen...



KALE TAART



Oké, je mag een gegeven taart niet in de bek kijken, maar toch. Naar aanleiding van Mario's 25e verjaardag werd er bij vele bladen en gamesites een taart afgeleverd en ook wij mochten een exemplaar ontvangen. Maar nog diezelfde dag zagen wij her en der op internet afbeeldingen verschijnen van de Mario taarten die bij onze collega's waren gedropt. Exemplaren met slagroom, vruchtjes, chocolade, de een nog luxer dan de ander… en kijk dan eens naar die van ons (hier rechts)!
Er zijn maar twee mogelijkheden: of de Haarlemse banketbakker heeft een wel erg karig taartje voor z'n geld gebakken of Nintendo wilde ons subtiel duidelijk maken dat ze onderhand een beetje klaar zijn met onze flauwe grappen over tuinbroeken, maillots, (bruine) snorren enz.
Wij hebben ons exemplaar in ieder geval meteen aan onze buren van [N]Gamer gegeven, die gasten slikken immers alles wat van Nintendo komt voor zoete koek.







IEMAND MOET HET DOEN

Da's vreemd, zeg. Een foto van Steven met een 'iemand moet het doen' gezicht, terwijl hij nota bene op zijn lievelingsbeurs, de Tokyo Game Show, staat! Vermoedelijk heeft het alles te maken met het feit dat 't de laatste tijd niet zo lekker gaat met de Japanse game-industrie. Steven trekt zich dat aan en heeft in zijn TGS special dan ook een stukje geschreven over de oorzaken en gevolgen van deze situatie. Gelukkig schrijft hij ook uitgebreid over alle vette games die hij daar zag, want natuurlijk viel er ook een heleboel te genieten daar in Japan!



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Deze maand vierde Mario dus zijn 25e verjaardag, en ik denk dat hij ook het gamepersonage is dat we in de loop der jaren het vaakst in de PU zijn tegengekomen. Ik hoefde voor deze rubriek dan ook niet lang te zoeken naar de eerste recensie van een Mario-game in ons blad, want dat was natuurlijk de veelbesproken review van Super Mario Kart van Bjorn in de allereerste PU ooit.
In ons 200e nummer van drie maanden terug waren er zelfs mensen uit de bizz die het nog steeds over die review hadden. En omdat we in dat jubileumnummer verder geen aandacht schonken aan dit beruchte artikel, slaan we nu meteen twee vliegen in één klap.
En ineens bedacht ik: zou dit misschien de reden zijn geweest dat Nintendo ons een taart opstuurde die hoogstens met een 65 gewaardeerd kon worden?
ED



REVIEW

SUPER MARIO KART

Super Mario Kart valt niet te vergelijken met andere race-spelletjes. Op zich is het wel melig om met van die rot-karretjes je tegenstanders van de weg af te duwen en hun van alles naar het hoofd te gooien, maar over het algemeen heb je daar geen tijd voor want je moet je ogen op de weg houden. Het spel is namelijk behoorlijk moeilijk. Wanneer je iets te snel gaat vlieg je uit de bocht en het sturen gaat zo abrupt dat je meteen slipt en de controle over je kartwagentje verliest.
Het leukste vind ik nog de krachtmeting met een medespeler. Je kan bananen laten rondslingeren zodat je tegenstander hierover uitglijdt, of je kan jezelf onzichtbaar maken en hem op die manier lastig vallen. Eigenlijk had ik meer verwacht van Super Mario Kart, maar ik kan me voorstellen dat Mario-fans er veel plezier van zullen beleven.

BJØRN

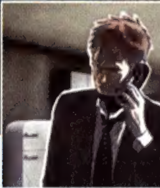
RAPPORT
GRAPHICS 7,0
GELUID 6,5
65

SUPERNES

55

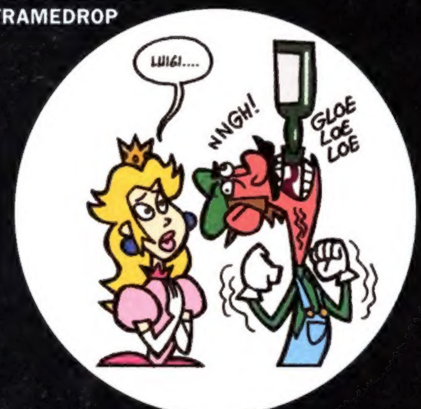












★ Brief ★
VAN DE MAAND



PU - VERZAMELING

Beste redactie van de PU,
Sinds januari lees ik jullie blad en ik moet zeggen dat dit echt een heel vet blad is. Jullie blad is ook gelijk mijn favoriete blad geworden. Ook PU.nl is een vette site waar ik dagelijks op zit. Op dit moment zit ik op ranking 7. Ik heb ook alle PU-TV afleveringen gezien, en de leukste waren op de E3 en op de Gamescom.
Maar ik ga het even over jullie blad hebben. In de maand augustus ben ik op het internet op zoek gegaan naar oude PU'tjes en ik heb er een heleboel gevonden. Ik heb in drie dagen tijd alle 201 PU'tjes in huis. Het is een heel verschil als je kijkt naar nummer 1 en naar nummer 201.
Ik heb zo'n beetje alle PU's doorgebladerd en gelezen. Maar ben nog lang niet klaar met lezen. Ik ben eigenlijk wel benieuwd of er nog andere gamers in de Benelux zijn die alle PU'tjes in huis hebben.
Ik hoop dat jullie nog jaren door blijven gaan. Als ik over drie jaar stage moet lopen, wil ik ook graag bij de PU stage lopen.
Tot zover mijn brief aan de PU. Hopelijk wordt deze brief in PU geplaatst, samen met de foto van alle PU's die in mijn kamer liggen.
Feres | Internet

Nog effe, en in de volgende aflevering van 'Tussen Kunst en Kitsch' komt iemand z'n oude PU's laten taxeren…

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

BEKENDE GEZICHTEN

Hey gave gasten van de PU,
Laat ik maar bij het begin beginnen en jullie een paar veren in jullie reten steken. Zoals jullie hoogstwaarschijnlijk al weten is jullie blad het beste op het gebied van gamerecensies en ik hoop dat jullie hier nog heel lang mee door zullen blijven gaan. Ook is het fantastisch om steeds weer de recensies te lezen in de stijl die de PU eigen is.
Verder wil ik jullie nog een extra grote pluim toesteken voor het fabuleuze jubileumnummer van juli 2010. Het was (bij gebrek aan meer woorden) simpelweg grandioos.
Aangezien ik pas begonnen ben met het volgen van de PU vanaf editie 159 (ik schaam me diep) en ondanks dat ik voordat ik abo werd een flink aantal PU's los heb gekocht, heb ik nooit de recensies van Skate, Ben of Björn kunnen lezen. Dankzij PU 200 heb ik alsnog kunnen meemaken hoe zij hun recensies schreven en hoewel het er natuurlijk minder slick uitzag dan tegenwoordig, was het toch heel mooi om te zien hoe de 'old school' PU elke maand door de brievenbus ging.
Goed, om nu bij de hoofdreden te komen van deze mail. Ik heb net PU 201 uit en in dat blad stond een advertentie en een review van Dragon Quest IX. En man, het kan natuurlijk aan mij liggen, maar een aantal van de personages lijken gewoon rechtstreeks uit het DBZ-universum te zijn getrokken. Ik neem hiervoor drie personages die ik gezien heb. In de advertentie (pagina 19, of zo) stond op de voorgrond Kid Goku, met naast hem aan de rechterkant Bulma en recht achter hem Android 17. Daarnaast was op de reviewpagina van Jan ook nog eens Tien Shinhan te vinden.
Nu heb ik daar niet heel veel op tegen, aangezien de personages van DBZ gewoon keigoed zijn. Het spel zelf heeft verder weinig met de alombekende DBZ-opzet te maken, maar het feit van de gelijkende personages viel me toch wel enorm op.
Deze mail is absoluut niet bedoeld als aanval op het spel, want wat ik gezien heb aan trailers, previews en reviews, is zeker niet mis, maar toch bleef dit puntje van (mogelijk) copying lichtelijk bij me steken.
Nogmaals: ga zo door met jullie werk en ik blijf dit blad met veel plezier lezen, onder andere vanwege de geniale bijschriften.
Grtz,
Duco | Internet

Met al die veren in onze reet durven we bijna niet meer te gaan zitten. Dat de personages uit Dragon Quest IX als twee druppels water lijken op de personages uit Dragon Ball Z heb je goed gezien. Ze komen dan ook allemaal uit de pen van niemand minder dan Akira Toriyama. De beste man tekent niet alleen de Dragon Quest figuurtjes maar ook die van Dragon Ball en niet te vergeten de Chrono Trigger game.

PURAMARIBO

Hey PU-gasten,
Ik laat het geslijm ff achterwege, want ik heb iets ontdekt wat m'n verstand te boven gaat…
Ik ben dus verhuisd naar Suriname en natuurlijk heb ik al m'n PU's meegenomen. Dus tjaah, tijdens het negen uur durende vliegreisje hoefde ik me natuurlijk niet te vervelen.
Ik las PU #199 en kon niet wachten om naar een winkel in Paramaribo te gaan en het feestnummer #200 binnen te halen. Dus 15 juli kom ik aan en de volgende dag ga ik meteen naar de stad om de PU te kopen. Maar na alle winkels bezocht te hebben, kwam ik tot de ontdekking dat tussen de Disney XD's en de Playboy's de PU's niet verkocht worden in Suriname…
NEE!!! Wat moet ik nu doen?! Hoe blijf ik nu up to date van alle nieuwtjes en games die door de geweldige redactie (jah, zelfs Wouter) naar je toe wordt gebracht???
Trouwens, ik kan ook niet weten of jullie iets antwoorden, want ik kan natuurlijk de PU niet meer kopen. En eerst dacht ik dat ik er wel mee kon leven, maar nu we anderhalve maand verder zijn, weet ik niks meer over de gamewereld….
I NEED HELP!!!
Een wanhopige PU-lezer uit Zuid-Amerika.
Rico van Dal | Paramaribo

Da's dubbel pech, zeg. Verhuizen naar een land met een cokedealende moordenaar als president, en dan is er ook nog eens geen PU te krijgen. Wij zouden het eerste de beste vliegtuig terugnemen!

BEJAARD

Heren,
Zojuist heb ik een aha-erlebnis gehad, en niet zo'n fijne ook.
Al bladerend door PU #201 (het eigenlijke lezen doe ik volgende week in mijn Centerparcs vakantiehuisje, heb ik tenminste iets te doen terwijl de kinders in het zwembad liggen) stuitte ik op een plaatje van Donkey Kong (p.25, 'Miyamoto's eerste keer'). Mijn hart maakte een sprongetje en sloeg een slagje over. "ja, dat was leuk!" dacht ik terwijl ik wegzonk in een aanval van nostalgie. Toen ik uit mijn roes ontwaakte, bladerde ik een eindje terug naar p.18 en zag daar een plaatje van de Game & Watch uitvoering van Donkey Kong. Toen ik ook daarvan was bijgekomen, schoot me te binnen dat ik die middag in een verzorgingstehuis voor ouden van dagen, waar ik een klusje moest doen, een foto heb gemaakt van koersballende bejaarden! Ik vond het een grappig spelletje en maakte er een foto van.



Een foto. Van koersballende bejaarden. Koersbal. Omdat ik het een leuk spelletje vond.
Volgens mij ben ik nu officieel bejaard. Ik word opgewonden van spelletjes van vroeger, en ik maak foto's van spelletjes voor fossielen. Hebben jullie nog vacatures?
Groetjes,
Michiel van Leeuwen | Poortvliet

Koersbal een spelletje voor bejaarden? Onze Ed is toevallig wel aanvoerder van het 1e team van koersbalvereniging Dementia… Of bevestigt dit je verhaal alleen maar?

JEROEN GEEFT TE LAAG!

Hey PU redacteuren,
Eerst natuurlijk even zeggen dat jullie allemaal heel goed zijn (ook Wouter). Maar hier laat ik het ook bij en ga ik door met wat ik eigenlijk te melden had.
Namelijk, er bestaat een spel Red Dead Redemption. Jeroen vond de game heel goed en ik was het op zich wel met hem eens toen ik het speelde. Al vond ik GTA IV veel vetter omdat je gewoon ook leuk kon freeroamen. Dat miste ik een beetje in Red Dead. Je kon een beetje rondrijden en gaan jagen op dieren en outlaws, maar echt boeiend was dit niet. Je kon niet lekker politie pesten zoals in GTA IV.
Maar toen ik die game eenmaal uitgespeeld had…WOOW! Ik kon niet anders dan een traantje laten. Die woede en teleurstelling over de manier hoe het moest eindigen en de wanhoop

YO!ART



Hey gasten van de PU.
Op een regenachtige dag in augustus ben ik van ellende maar eens aan het schilderen geslagen, en daar kwam deze uit voort: General Higgins uit Tiberium Wars met acryl verf.
Ik dacht misschien wel Yo!Art waardig!
Michel Zonnebeld | Arnhem

We hopen op een hele mooie nazomer...

MUURSCHILDERING

Ha kerels van de PU,
Uiteraard het gewoonlijke gemekker over jullie leuke/stoere/simpelweg vette blad, ik ben nu zo'n vier jaar abonnee en nog steeds tevreden.
Maar goed, waar ik jullie over mail, is over mijn fantastische vriendin. Wij hebben nu al zo'n drie jaar verkering, en wonen sinds januari ook samen in ons eigen huis. Deze zomer had ze een paar dagen niks te doen, dus dacht ze; ik ga eens een muurschildering maken. Na wat inspiratie op te hebben gedaan op deviant-art, begon ze aan een zeer mooie compilatie van Assassin's Creed 1, 2 & Brotherhood. En zeg nou zelf, is dit niet gewoon AWESOME?
Elke keer als ik nu na een lange dag werken/studeren thuis kom en de huiskamer in ga, zie ik weer deze prachtige schildering, en word ik vanzelf weer helemaal blij.
Maar goed, ik ga te lang door. Nogmaals, keep up the good work en ik hou jullie op de hoogte wanneer ze weer een nieuw projectje begint!
Luuk van Houtum | Internet

Complimenten aan je vriendin, Luuk. Maar je moet haar wel effe zeggen dat 't plantje links op de foto meer water nodig heeft.



omdat je niks anders kon doen dan toekijken hoe je nachtmerrie waarheid werd. Ik ben normaal zo goed als gevoelloos (om het einde van King Kong moest ik lachen) maar dit raakte mij als een trap in mijn ballen. Daarom kan ik niet anders dan het oneens zijn met Jeroen, deze game verdient alleen al door het verhaal een hele dikke 100!!!
grtz,
Bart | Internet

Een oude game-wijsheid zegt dan ook: "is het einde loos, dan is de game niet eindeloos".

KORTE VRAAGJES

Yo! PU gasten,
Ik heb wat korte vraagjes voor jullie maar eerst even het geslijm: jullie zijn geweldig, geniaal en helemaal top!
Maar even ter zake nu.
1. Hebben jullie toevallig ergens bèta keys van cataclysm?
2. Zo ja, kunnen jullie die niet in een soort van prijsvraag weggeven?
3. En zo nee, kunnen jullie dat regelen en er dan alsnog een prijsvraag van maken? Ik hoop dat het lukt.

Alvast bedankt!
Greetz
Tom Ketellapper | Internet

1. *Ja, maar die hebben we allemaal gebruikt.*
2. *Nee, want die hebben we allemaal gebruikt.*
3. *Nee, want die hebben we allemaal gebruikt.*

Hey redactie van PU,
Paar korte vraagjes.
1. Als jullie een online game spelen en je kan geen internetkabel door je huis trekken omdat je modem in de WC zit en anders de deur niet dicht kan, wat zou je dan kiezen: wireless of powerline adapter?
2. Bij pagina 90 van PU 200 zie ik een hete meid in jullie PU shirt. Krijg ik die meid mee bij een bestelling?
3. Kennen jullie Razer die muizen en toetsenborden maken en gebruiken jullie ook gaming gear voor PC?
4. Wat zijn de beste shooters voor PC op BFBC 2 na omdat ik die al heb.

Als dit wel/niet in de PU komt, mail me abu terug met de antwoorden.
Kevin | Internet

1. *Je modem staat in de WC? En als je bij jullie thuis de TV aanzet, spuit er dan heet water uit het gasfornuis?*
2. *Ja, we hebben haar gekloond, dus iedere lezer krijgt én een shirt én die meid. Maar het shirt zit aan haar vast en kan niet uit. Dat is misgegaan tijdens het klonen.*
3. *Meestal gebruiken we Metal Gear.*
4. *Hou Homefront in de gaten.*

Hey PU'ers,
Ik zag laatst een aantal iPad & iPod Touch/iPhone reviews in de PU.
Is er een kans dat de PlayStation Mini's ook een halve pagina (of meer) van jullie heilige blad innemen?
Roy | Internet

Die kans is er zeker, Roy. Check daarvoor onze downloadable rubriek.

Yo! ongelimiteerde kracht-dudes!
Ik ga niet slijmen, want iedereen weet gewoon dat jullie het beste blad hebben, punt uit (oké dat was een beetje geslijm).
Ten eerste hoop ik dat ik geen spelfouten maak, en ten tweede heb ik wat vraagjes.
1. Bij de multiplayer in Red Dead Redemption kom ik steeds bij een activiteit waar nog niemand aan meedoet, en dan komt er steeds niemand bij, dus zit ik alleen bij een uitdaging. wat moet ik doen?
2. Final Fantasy XIII of Dragon Quest IX?
3. Wat vinden jullie tot nu toe het beste spelletje op de iPhone?
4. Wanneer kom The Last Guardian uit?

Alvast bedankt en ga zo door!
Mitch Hak | Internet

1. *Dat ligt aan je modem/router verbinding. Je hebt dan een strict NAT en moet ervoor zorgen dat je een open NAT krijgt. Simpel op te lossen door even te googelen en wat poorten open te zetten.*
2. *FF XIII.*
3. *Wij spelen vaak Angry Birds en Flight Control.*
4. *Waarschijnlijk eind 2011 of begin 2012.*

RARE PLAATJES

DEZE PIANOSPELER UIT MAFIA II DEMONSTREERT DAT HET OOK PRIMA MOGELIJK IS OM PIANO TE SPELEN TERWIJL JE MET JE AARS BOVEN DE TOETSEN ZWEEFT.
MATTHIJS GOEDHART | INTERNET

Dat gebeurt toch wel vaker, dat mensen gaan zweven als ze op een vleugel spelen?

Overtref Matthijs en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES POWER UNLIMITED



STAR
THE FORCE UNLEASHED II

Eigenlijk had hier de review moeten staan van Star Wars: The Force Unleashed II, maar de hoge heren bij LucasArts in Amerika besloten, overgenomen door de Dark Side, uiteindelijk anders. Gelukkig wist een nieuwe previewbuild op Rebelse wijze stiekem het hoofdkwartier in San Francisco te verlaten en belandde na de nodige intergalactische omzwervingen op de deurmat van onze lightsaber lover Jan. Hier volgt zijn relaas...

Er is al veel gezegd en geschreven over Star Wars: The Force Unleashed II en eigenlijk had hier een knetterende recensie moeten staan waar de vonken van afvlogen, als ware het een lichtzwaard zelf.
Het liep echter anders. Ontwikkelaar LucasArts is erg voorzichtig als het gaat om haar franchises en het feit dat ik vijf weken voor release een speelbare previewcode opgestuurd kreeg, mag al een klein wonder heten.
Dat ik de code aan de praat heb gekregen ook, want dat vereiste een spoedcursus programmeren voor de Xbox 360 debug, maar daar zal ik jullie niet mee vervelen.

BRUTER

Maar goed, ik kon dus eindelijk mijn hunkering naar nieuwe Star Wars TFU II info enigszins bevredigen en zelf mijn handjes om de controller vouwen. Na een aantal levels én de gloednieuwe challenges gespeeld te hebben, kan ik niet anders zeggen dan dat ik behoorlijk enthousiast ben.
De Force is, zoals de titel al verraadt, vele malen sterker en je vecht harder, machtiger en bruter dan ooit. Dat invloeden van God of War, en Kratos in het bijzonder, zo nadrukkelijk aanwezig zijn, is verrassend maar pakt voor de gameplay alleen maar goed uit.
Ik zal trachten zoveel mogelijk nieuwe informatie in deze vier pagina's te stoppen, zodat je daarna voor jezelf kunt beslissen of de Force wel of niet met deze game is.
Ik heb dat gedaan in de vorm van tien argumenten die aangeven waarom The Force Unleashed II een betere en brutere game wordt dan zijn voorganger. Tien argumenten waar zelfs de Donkerste Sith Lord geen speld tussen zal kunnen krijgen.





(Door: **Brat**)
Een jedi is maar voor één Walker bang: de Texas Ranger.

WARS

JAN GOOIT ARGUMENTEN OP TAFEL





heftige gevechten opleveren (zo mocht ik al eventjes zien).
De zoektocht naar wie of wat je bent, vormt de rode draad in het spel. En dat maakt, hoe vreemd het ook mag klinken, de game een stuk persoonlijker. Tussen de brute combat door voel je als speler constant de kwelling, de woede en de onzekerheid van Starkiller, terwijl zijn karakter in deel 1 pas op het einde een beetje uit de verf kwam.
Sam Witwer, de acteur die Starkiller opnieuw gestalte geeft, is deze keer ook nauwer en eerder bij het script betrokken geweest zodat hij zich meer in zijn rol kon inleven. Het resultaat is duidelijk zichtbaar en hoorbaar.

❶ VERGIFFENIS VERSUS IDENTITEIT

In The Force Unleashed (1) maakten we kennis met Starkiller; een geheime leerling van Vader die, nadat hij de nodige Jedi voor de opperslechterik had afgemaakt, zich alsnog aansluit bij de Light Side en in het reine met zichzelf moet komen. Hij is verraden door Vader, wil wraak en geeft daarvoor zijn leven.
In de opvolger wordt zijn dood weer in twijfel getrokken want de speler mag de hele game door gissen naar de identiteit van Starkiller. Is hij nou een kloon of niet? Dàt er klonen van Starkiller zijn, is geen geheim want Vader's duistere laboratorium zit er vol mee. Dat je ook tegen klonen van jezelf gaat vechten, al dan niet doorgedraaid, is helemaal top want dat gaat hele

❷ DUBBELE LIGHTSABERS

Over de dubbele lightsabers hoeven we het niet lang meer te hebben: die zijn gewoon waanzinnig wreed. Vechten met twee zoemende lightsabers oogt niet alleen fantastisch, je brengt nu ook bij iedere klap meer schade toe. En dat zal nodig zijn ook, aangezien de bosses groter zijn dan ooit (zie puntje 9). Bovendien kun je met je lichtzwaarden lichaamsdelen van rompen slicen, vijanden onthoofden en, niet geheel onbelangrijk, die zoemende »







Zie je nou wel; zit ie bijna vast met z'n lulslabber!



(Door: **Kraaitje**)
Hij had ook gewoon de PU200 kunnen gebruiken.

♫JA VANDAAG IS WEER ZO'N DAG ♪ DAT IK OPSTA MET EEN LACH ♪ DENK MAAR EVEN NIET ♫ ♫ ♪ AAN MORGEN ♫ ♪ ♫ WANT VANDAAG DAT IS MIJN DAG

HEB IK WEER: IS HET VANDAAG VADERDAG!

[Wii-versie]



Weet je hoe Starkiller zo sterk is geworden? Hij eet dagelijks drie Yodakoeken. [Wii-versie]

» stralen energie precies dat kleurtje geven dat bij je kledingsetje van dat moment past.

❸ THE FORCE IN FULL FORCE

Het draait natuurlijk om de Force en die is niet alleen terug maar ook twee keer zo krachtig. Je begint bovendien al heel sterk (je hoeft dus niet zoals bij het origineel van nul af te beginnen) maar als je je powers opvoert, ga je pas echt goed los.

Force Lightening blijft mijn favoriet voor vechten op afstand maar als je deze volledig hebt opgekrikt, is het pas echt een machtig Force wapen. Dan worden de bliksemschichten paars en branden ze alles in hun omgeving op. Je kunt met Lightening ook voorwerpen die je met je Force Grip in de lucht houdt, bestoken waarna het energiegeladen projectielen worden die je richting de vijand afschiet.

Hetzelfde geldt voor Storm Troopers: eenmaal opgepakt, geef je ze een flinke dot bliksem mee, smijt je ze richting hun vriendjes waarna de geladen trooper als een bom zijn overige wapenbroeders door het beeld laat schieten.



(Door: **Vengeance404**)
Toen er overal stroom ging lekken, begonnen ze toch wel te twijfelen aan hun geaardheid.

Force Fury is de Force in overdrive en verdien je door coole moves aan elkaar te rijgen, waarna al je krachten nog sterker worden en je tijdelijk min of meer onkwetsbaar bent. Voer je dan een Force Repulse uit (een grote blauwe bol van energie die je in close combat loslaat) dan verbranden alle Stormtroopers binnen een paar seconden om daarna voor je ogen te verpulveren. Behoorlijk heftig allemaal maar het past bij het donkere karakter van de game.

De nieuwe Jedi Mind Trick is erg leuk omdat je meer dan ooit kunt stoeien met je vijanden. Stormtroopers die het uitschreeuwen "I can't take it anymore!", door een raam springen en zich in de diepte storten, bieden tijdloos vermaak, en het tegen elkaar opzetten van troepen is altijd handig wanneer het (te) druk wordt. Pas een Mind Trick toe op een Stormtrooper die vlakbij een ventilator of een energienode staat en hij springt pardoes richting het apparaat, een zekere dood tegemoet.

❹ STAR WARS ICONEN & LOCATIES

In the Force Unleashed werden al behoorlijk wat nieuwe personages en planeten getoond, maar in SW: TFU II bedient LucasArts de fans helemaal op hun wenken.

Natuurlijk zijn Kota, Juno Eclipse en Proxy weer van de partij maar pas echt blij word ik van de aanwezigheid van Boba Fett en Yoda. Die laatste traint jou in de Cave of Evil op moerasplaneet Dagobah, een beetje zoals Luke Skywalker in The Empire Strikes Back.

Boba Fett wordt in de game ingehuurd om Juno Eclipse te ontvoeren en te gebruiken als lokaas. Boba wordt bijgestaan door een legertje sinistere huurlingen dus ook dat levert hoe dan ook epische gevechten op.

Kamino, en Cato Neimoidia (bij de Rebel Alliance) zijn nog een paar andere iconische locaties maar de game heeft daarnaast nog enkele (geheime) troeven achter de hand.

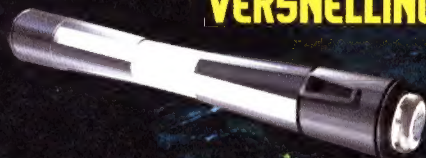
❺ CHALLENGES

Gloednieuw zijn de Challenge Rooms, een op zichzelf staand onderdeel dat je los van het verhaal kunt spelen om je vaardigheden te showen.

Deze challenges variëren van het uitschakelen van zoveel mogelijk vijanden binnen een bepaalde tijd tot het verkrijgen van een bepaald voorwerp in een level met enkel bewegende platformen. Haal je je doel binnen de tijd, dan scoor je een platinum award, maar ook gouden en zilveren onderscheidingen voor de iets minder vaardige Jedi onder ons liggen in het verschiet.

Andere uitdagingen vragen de juiste mix van dashen en jumps en zullen je tot het uiterste tergen, helemaal als je per se die platinum award wilt scoren. De challenges zijn verslavend, een leuke extra en vast en zeker een vooruitwijzing naar de komende DLC.

"THE FORCE IN DE ZESDE VERSNELLING."



❻ GEGLIM & GEKNETTER

Deel 1 oogde prima, deel 2 oogt beter. De locaties verschillen niet alleen zeer van elkaar, maar de effecten en details zijn eveneens heel fraai.

Het openingslevel, de ontsnapping van waterplaneet Kamino, is daarvan een goed voorbeeld. Helse regenbuien, lampen, lichteffecten van je force powers, glimmende muren, je lichtzwaarden die door vijanden klieven... en dat terwijl er van alles boven je in de lucht en op de achtergrond gaande is. Het glimt, het knettert en het heeft een heerlijk gelikt laagje dat het enerzijds meteen een Star Wars game maakt, en anderzijds toont tot welke krachtpatserij de huidige generatie consoles in staat is.

De actie gaat snel, soepel en is zonder meer flitsend. Bijna God of War perfectie zou ik willen zeggen.

❼ CONTROLEER DE FORCE

De besturing is een stukje strakker deze keer, waarbij je nu meer (met name bij Force Grip) mag leunen op contextsensitief richten. Wanneer je iets oppakt, geeft de game aan waar je het beste die spartelende vijand of dat explosieve voorwerp naartoe kunt smijten.

Ook de combinatie van Force Powers en Lightsaber actie gaat net een toefje soepeler.

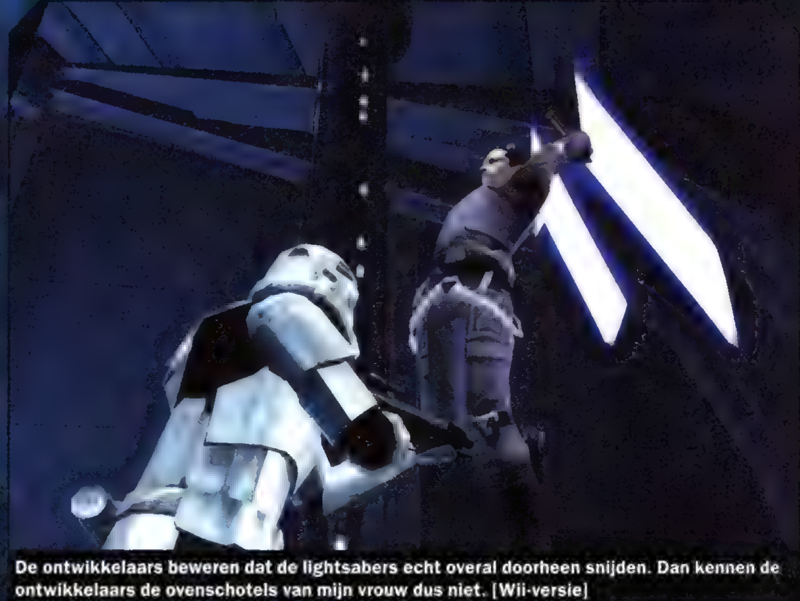
Erg cool zijn ook de deels georkestreerde inzoom moves waarbij je de acties van heel dichtbij meemaakt. Als een furieuze Kratos kan Starkiller zijn vijanden nu ook van dichtbij stompen en trappen en dat voelt van tijd tot tijd echt lekker om te doen.

❽ SUPER SMASH STAR WARS: FORCE OP DE Wii

De Wii versie van The Force Unleashed II is een tikje anders dan de overige versies, en dat vind ik een goede move. De Wii huisvest namelijk wel een multiplayer mode en die doet sterk denken aan Super Smash Bros. Zelf zeggen de makers dat de Namco arcadegame Outfoxies uit 1994 als inspiratiebron heeft gediend, even als Capcom vs SNK 2. Ik vond het meer



(Door: **Stravagante**) **[Wii-versie]**


De ontwikkelaars beweren dat de lightsabers echt overal doorheen snijden. Dan kennen de ontwikkelaars de ovenschotels van mijn vrouw dus niet. [Wii-versie]

Super Smash Bros. in space, en dat is zeker niet negatief bedoeld. De game huisvest hoe dan ook multiplayer voor vier spelers op hetzelfde scherm waarbij verschillende personages middels snelle, arcade gevechten als een dolle achter elkaar aan vliegen, power-ups verzamelen en elkaar van platforms af mogen beuken. Ondertussen kent ieder level de nodige gevaren zoals een bliksemstorm of een Death Star kanonstraal wat een gevecht op elk moment een andere wending kan geven.

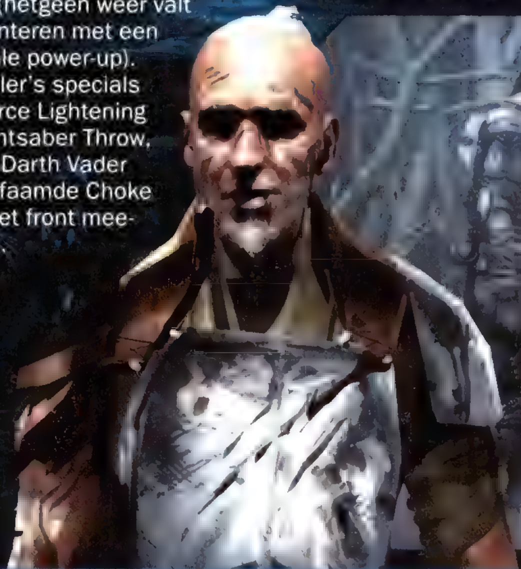
Personages als Vader, Starkiller, Boba Fett, Asajj Ventress, Maris Brood of een Terror Trooper hebben allemaal twee unieke specials waarvan de eerste oneindig gebruikt kan worden, en de andere tijd vraagt om op te laden (hetgeen weer valt te counteren met een speciale power-up). Starkiller's specials zijn Force Lightening en Lightsaber Throw, terwijl Darth Vader zijn befaamde Choke naar het front meebrengt.

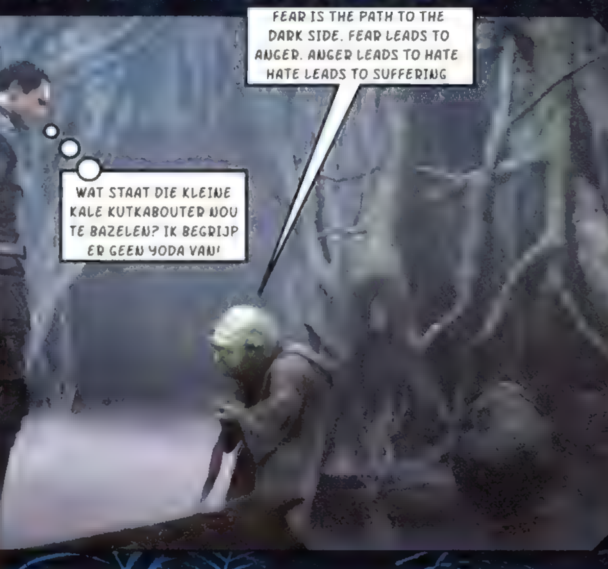
GEVOLGEN

The Force Unleashed 1 maakte gebruik van de technieken Euphoria, Havok en Digital Molecul Matter maar in deel 2 worden deze technieken veel beter ingezet.

Complete gangenstelsels vol glazen ramen moeten het ontgelden. TIE Fighters worden uit de lucht getrokken, levels liggen bezaaid met tonnen, gokautomaten, energienodes, machines en andersoortige apparatuur die opgepakt, ingedeukt, versplinterd en wegschoten kunnen worden. AT-ST kun je in elkaar frommelen als een leeg colablikje... kortom er is veel meer om te buigen, open te beuken en kapot te maken.

En dat ga je doen ook, want daarmee verdien je ingame credits waarmee je je Force Powers uplevelt en je Force Fury balk vult. Hierdoor daagt het spel je dus uit om het volledige arsenaal aan Force Powers toe te passen en lekker veel af te wisselen.





VERWACHTING

Ik ben er inmiddels zeker van dat The Force Unleashed II een waardige opvolger van het origineel wordt. De besturing is zo strak als een vioolsnaar, de actie weergaloos bruut en de reis naar je identiteit een fraaie ode aan het Star Wars universum als zodanig. Star Wars fans van het eerste uur zullen het wellicht allemaal weer heiligschennis vinden maar die zielige figuren zijn blijven steken in de tijd dat een 28k8 modem nog state of the art was. Ik zou tegen die zuurpruimen willen zeggen: 'move on and embrace the Force!'. The Force Unleashed II in dit geval...

+ The Force in de zesde versnelling.
+ Dubbele lightsabers, double fun!
+ Meer memorabele locaties, bosses en personages dan in deel 1.
- Derde deel staat op de tocht.
- Vliegt het verhaal niet uit de bocht?


JAN

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
DS / PC / PS3 / Wii / XBOX 360
LUCASARTS / ACTIVISION
29 OKTOBER 2010

ZES REDENEN WAAROM TFU II TOCH TEGEN KAN GAAN VALLEN

Oké, er zijn dus genoeg argumenten die er op wijzen dat deel 2 z'n voorganger in vele opzichten overtreft. Toch zijn er ook argumenten te verzinnen die een (klein beetje) ander licht op de zaak werpen.

❶ De singleplayer campagne in deel 1 was niet overdreven lang. Aangezien multiplayer nog steeds schittert door afwezigheid hopen we toch echt dat het avontuur deze keer een tikkie uitgebreider is. De challenges zijn wat dat betreft wel een goed voorteken.

❷ Het rommelt binnen LucasArts. Geestelijk vader van de franchise en scriptschrijver Haden Blackman, stapte vlak na de E3 op, er zijn flink wat mensen ontslagen en TFU III staat op de tocht. Niet het meest inspirerende klimaat om een game af te maken.

❸ Daar direct aan gekoppeld: The Force Unleashed was oorspronkelijk bedoeld als trilogie. Krijgen we nu niet een heel onbevredigend quasi-open einde?

❹ De beloofde puzzel gameplay die de brute actie moet afwisselen, is nog vrijwel niet getoond. Is die uiteindelijk wel in voldoende mate aanwezig?

❺ Kwade genius Darth Vader maakte behoorlijk wat beoordelingsfouten in deel 1 en lijkt ook nu niet de meest handige beslissingen te nemen 'for the sake of the story'. Anakin is toch niet seniel aan het worden?

❻ De aangekondigde PSP versie komt er toch niet. Al zegt dat misschien meer over de huidige staat van de PSP dan over de game zelf.

POWERSPY

- Hoe fraai en innovatief bepaalde titels ook waren op de Tokyo Game Show en hoe cute de boothbabes daar ook zijn, niets kon verhullen dat de economische crisis de Japanse game-industrie hard heeft getroffen.
- Nog nooit was de beurs zo klein. En de stands zagen er een stuk minder fraai uit dan normaal.
- Dat de baas van Capcom dan tijdens een persconferentie ook nog eens roept dat de Japanse developers geen goede games meer maken, helpt ook niet mee. Dat heet schijten in het eigen nest.
- Dan helpt zelfs de aanwezigheid van de nieuwe Poupeegirl 2 niet meer.
- Aan de Japanse boothbabes kon je de crisis echter niet afzien. Die zien er namelijk altijd al uit alsof ze niks te eten hebben.
- Bij Capcom is de crisis goed voelbaar. Hun winstcijfers jakkerden het afgelopen jaar namelijk behoorlijk stijl naar beneden. Met dank aan Dark Void en Bionic Commando.
- Inderdaad, allebei games waarin je tijdens het spelen ook veel te vaak behoorlijk stijl naar beneden flikkerde.
- Ondanks de crisis wil elke Japanse jongeling toch graag op de Tokyo Game Show werken.
- En de absolute topbaan is daar het vasthouden van een bord op een stok waarmee je cameramensen het zicht op een scherm probeert te belemmeren als ze aan het filmen zijn.
- In de VS hebben ze daar gespierde gasten in een beveiligersuniform voor, die als je filmt gewoon zeggen dat je heel snel moet opsodemieteren omdat ie anders...
- Rara, wat werkt beter?
- Grappig dat de grootste stand in Tokyo die van het bedrijf was waar de Japanners het minst mee hebben: Microsoft.
- Maar het werd pas pijnlijk voor de Powerspy toen hij zag dat Microsoft tien exclusieve knetterende hardcore games voor de Kinect aankondigde.

MARIO OP HERHALING IN JAPAN

Je had het misschien al meegekregen: het is dit jaar 25 jaar geleden dat het eerste grote avontuur van Super Mario verscheen. Dus kregen we op de redactie een taart (zie de redactiepagina's) en verscheen in Japan een Wii-disc met daarop vier klassieke spellen van Super Mario.

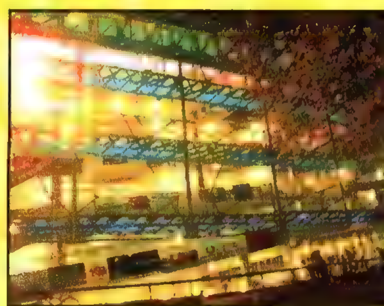


Het zijn spellen die oorspronkelijk op de NES verschenen en later in opgepoetste versie als 'Super Mario Allstars' voor de SNES werden uitgebracht. Meer precies: Super Mario Bros. 1, 2, 3 en de zogenaamde Lost Levels (de Japanse Mario 2). Komt deze Wii-disc ook uit in Europa? ***Nintendo Benelux***: *"Daar zijn vooralsnog geen plannen voor."* Daar kunnen we wel teleurgesteld over doen, maar eigenlijk zijn we dat niet. Want we hebben die spellen niet alleen al op de NES en SNES, we hebben ze ook al gedownload voor de Virtual Console van de Wii. Dus waren we sowieso niet van plan nog een keer voor die games te gaan betalen. Kijk, als Nintendo in Japan nou een mooie 'New Play Control on Wii' duopack van Luigi's Mansion en Super Mario Sunshine had uitgebracht, dán had je ons horen klagen.

REAL LIFE DONKEY KONG GECANCELD

Een groepje studenten aan de Columbia University in New York keek nog eens goed naar de Lerner Hall op hun campus, en kreeg toen een groots idee...

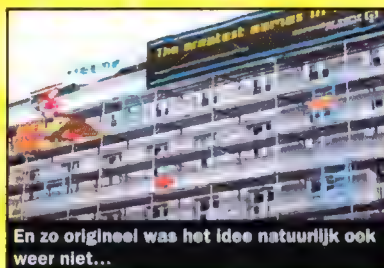




Met die schuine platformen leek de trappengallerij van Lerner Hall wel op het eerste level uit het klassieke spel Donkey Kong. Wat als ze dat spel nu eens live zouden gaan naspelen? Met plastic tonnen en een apenpak? Inderdaad, een prima idee, alleen werd het al wat minder toen de studenten op internet een inzamelingsactie begonnen. Ze dachten namelijk duizend dollar nodig te hebben voor de plastic tonnen en het apenpak. Sprak daaruit al niet echt de mentaliteit van een aanpakker, de studenten toonden een paar weken later pas echt hun zwakke knieën: het project werd geannuleerd.

"Het wordt te riskant, en ik heb er de ballen niet voor", aldus de initiatiefnemer. "Ik ben ook bang dat de tonnen de glazen platformen beschadigen. En misschien raakt onze Donkey Kong wel gewond bij het tillen van de tonnen."

Zo blijkt maar weer eens dat niet iedereen uit hetzelfde hout als Mario en DK is gesneden.



En zo origineel was het idee natuurlijk ook weer niet...

DAAR IS IE WEER: DE PSP2



En opnieuw dook hij weer op: de PSP2, de nieuwe handheld waarvan Sony zo hardnekkig beweert dat ie echt niet bestaat.

Maar wat moet je doen als de developer van Mortal Kombat gewoon er even lekker uitflapt dat ie bezig is met een handheld-versie van de beat 'em up en dat die daarvoor een fijne PSP2-devkit in huis heeft. Een devkit die ook nog eens superkrachtig zou zijn, 60 frames per seconde loopt en mogelijk 3D zal ondersteunen...

Nou ja, gewoon ontkennen dus...





Tja, en dan is het dus speculeren geblazen...


JJ

COMMENTAAR

MISSCHIEN MOETEN WÍJ ONS MAAR EENS AANPASSEN...

Het mag iedereen duidelijk zijn dat de game-industrie vandaag de dag niet alleen meer games voor ons maakt. Ze vinden je zusje, je kleine broertje, je vader en moeder en die paar maten die alleen af en toe een keer voor de lol bij jou een controller ter hand nemen, ook lief. Misschien wel net zo lief. En als we niet oppassen binnenkort misschien wel liever.
Want wij hardcore gamers zijn me af en toe toch een potje azijnpissers. We willen alleen de shit spelen die we altijd al leuk vonden. Die pittige games vol zware eindbazen die je alleen kunt verslaan als je minimaal acht knoppen en triggers tegelijkertijd kunt indrukken.
En denk nu niet dat al we al die games die developers speciaal voor ons maken ook goed vinden. Welnee, we zijn ook nog eens hyperkritisch. We willen de perfectie, vernieuwing en de mooiste beelden allemaal tegelijk in één spel aantreffen. Anders kakken we erop.
En als iets wèl goed is, dan kopen we het ook nog eens niet. Want waarom lappen als je het ook for free kunt downloaden?
Misschien wordt het eens tijd dat we naar onszelf gaan kijken. Ook ik. We kunnen wel blijven roepen dat casual kut is en dat er te weinig games voor ons gemaakt worden, maar wat winnen we er mee? Ik heb niet het idee dat de biz echt naar ons luistert. Die zien het gezeur, gezever en gezeik, plus het massale gekopieer. Misschien wordt het daarom eens tijd dat we wat minder gaan kakken op games. Of beter gezegd, wat minder veel. Een drolletje droppen kan nog wel, moet ook, maar meteen een hele lading stront over een spel of een bepaalde ontwikkeling heen kieperen... ik vind het eigenlijk steeds minder slim.
We schieten ons doel daarmee namelijk volledig voorbij. Developers en publishers gaan echt niet opeens stoppen met games voor casual gamers te maken. Ze stoppen echt niet met de Wii, Move of Kinect. Ze keren zich juist meer en meer van ons af. Want dat zusje, dat kleine broertje, die vader en moeder en die paar maten, die zijn veel minder kritisch, die zijn veel sneller tevreden... met games die minder kosten om te produceren en waar dus meer geld aan verdiend kan worden.
Stoer dat we allemaal vinden dat de Wii ons te weinig brengt, dat Kinect zuigt, dat racegames simulaties moeten zijn, dat FIFA te makkelijk is, maar denk je dat de uitgevers zich daar ook maar iets van aantrekken? Waarom vinden veel hardcore gamers Mafia II kut, terwijl de game goed verkoopt en bij mijn casual vrienden en vriendinnen een ware hit is? Waarom zijn de Move en Kinect bepalend voor de levenscyclus van de PS3 en de Xbox 360? Denk daar maar eens over na.
Ik zeg hier niet dat we niet meer kritisch mogen zijn. Integendeel, kritiek helpt producten doorgaans beter te worden. Maar we moeten niet doorslaan in het onderschijten van alles wat niet hardcore is. Let it be, zou ik zeggen, en laten we de developers en publishers die spellen voor ons maken, vaker belonen. Want ook zij hebben wiskunde op school gehad. Ook zij hebben gevoel.

SUDA & SPECTOR: NINTENDO FANBOYS

Waarom brengt Warren Spector Epic Mickey exclusief voor de Wii uit? Waarom niet voor de PS3 en/of Xbox 360? Dat zou de tekenfilmlook toch veel meer eer aandoen? En waarom brengt Suda51 die hardcore No More Heroes-titels van hem niet als eerste naar de HD-systemen? Die verkopen toch bijzonder slecht op de Wii, vanwege het ontbreken van een grote schare bloeddorstige fans?


Suda51.


Warren Spector.

Het zijn vragen die je op allerlei manieren kunt beantwoorden, maar het meest waarschijnlijke antwoord lijkt ons dat Suda51 en Warren Spector ports naar de HD-systemen tegenwerken omdat het gewoon Nintendo-fanboys zijn. En ze geven het nog toe ook. Check de volgende uitspraken van beide heren maar eens.

SUDA51 OVER DE PORT VAN NO MORE HEROES NAAR DE PS3: *"Wij van Gras Hopper hebben daar niets mee te maken. Eigenlijk wilden we ook helemaal niet dat er een port voor de PS3 kwam."*

WARREN SPECTOR OVER DE 3DS: *"De 3DS heeft mijn leven veranderd. Ik zat mijn hele leven verkeerd met mijn mening over 3D. Ik begreep het nooit. Tot nu. Tot de 3DS."*

SUDA51 OVER NO MORE HEROES 3: *"Die wordt exclusief voor het volgende systeem van Nintendo. Dus zeg maar de opvolger van de Wii. Nee, ik weet niet wat voor systeem dat wordt, maar ik weet wel dat No More Heroes 3 er exclusief voor zal verschijnen."*

WARREN SPECTOR OVER DE 3DS: *"Het 3D effect is eigenlijk perfect. Ik bedoel PERFECT. 3D is dus toch geen fad. Het zal niet verdwijnen. Het is hier voor altijd. Nintendo verdient het om een gaziljoen van die dingen te verkopen."*

SUDA 51 OVER TRAVIS TOUCHDOWN: *"Ik wil graag een grote ster van hem maken. Misschien dat hij dan samen met Link verschijnt in de volgende Smash Bros. Dat zou geweldig zijn."*

WARREN SPECTOR OVER EEN MOGELIJKE PORT VAN EPIC MICKEY NAAR DE PS3 EN XBOX 360: *"Tuurlijk, dan kan altijd. Maar ik ben al Nintendo fans sinds... nou ja, nog niet zo lang als ik Disney-fan ben, maar al heel lang. Ik heb altijd al gezegd dat de Zelda-games tot mijn favoriete spellen aller tijden behoren. Dus verschijnt Epic Mickey exclusief voor de Wii, en daar ben ik blij mee."*

"IK BEN ECHT GEK OP APB, EN IK NIET ALLEEN, IEDEREEN BIJ EPIC HIELD ERVAN."

Mark Rein, ceo van Epic, was duidelijk zijn bril vergeten.

POWERSPY

- Terwijl wij het in Europa moesten doen met een beestjes-aai simulator, yoga voor zwangere vrouwen en een worstelen game voor senioren.
- Oké, de Powerspy overdrijft nu een beetje, maar op de manier waarop Microsoft de Kinect aan ons Westerlingen toont, is het baai baai, zwaai, zwaai met dat ding.
- Wat Microsoft dan wel weer goed doet, was de launch van Halo: Reach. Louter dikke negens en een prima verkoop.
- Hoe de Powerspy trouwens wist dat Halo: Reach in de winkels lag? Wouter zei in plaats van drie woorden per dag, helemaal niks meer.
- Inderdaad, je moet goed opletten om het verschil te merken, maar toch.
- En Wouter is niet de enige Halo fanboy. Halo: Reach ging binnen no time drie miljoen keer over de toonbank.
- En natuurlijk... dat Halo: Reach het einde is van de Halo-reeks...
- En Apple gaat stoppen met de iPad en iPhone.
- Een kleine twee maanden na de launch van de MMO APB is het alweer schluss met de game. De servers zijn uitgezet.
- Volgens een van de medewerkers van developer Realtime Worlds heeft het team te lang gedacht dat ze de fouten wel uit de code zouden kunnen halen. Tot het te laat was.
- Alleen mensen die blijkbaar de verkeerde bril op hadden toen ze de reviews van het spel lazen, kochten de game.
- Ach ja, kunnen ze nu gewoon weer hun vrije tijd steken in al die fijne sociale bezigheden als 'gezellig doen bij het avondeten', 'knuffelen met je vriendin' en 'bij je schoonouders op bezoek gaan'.
- Realtime Worlds bedankte bij het sluiten van de servers nog wel de gamers op hun site, die de titel gespeeld hadden.
- Welke gamers?
- Volgens Sony heeft de PSPgo aan de verwachtingen van het bedrijf voldaan.
- Nu de verwachtingen van de gamers nog...

POWERSPY

- Mocht je zitten te wachten op de shooter Privates, dan kun je lang wachten. De shooter waarin jouw karakter zich een weg schiet door de ingewanden van de mens, is te seksueel getint om door de beugel te kunnen.
- De Powerspy krijgt een slappe plasser van zulk preuts gedrag.
- Of was Microsoft bang dat de persoon waarbij je naar binnen gaat een Red Ringetje van achter zou krijgen?
- Volgens Mafia II producer Denby Grace is het grootste probleem van de game-industrie de obsessie van gamers voor 'gay space marines'.
- Al dat stoere gedoe van die gasten, dat stoot volgens Grace gewoon een hoop mensen af.
- Nee, een game vol Italianen met drie hersencellen en overgewicht die het Guinness Book Of Records haalt omdat er de meeste 'fucks' ooit in gebezigd wordt, daar verover je de wereld mee.
- Activision-baas Bobby Kotick heeft weer een paar opvallende zinnen uit zijn keel laten glijden. Dit keer wauwelt hij dat het helemaal geen slecht idee is om de cutscenes uit een game te knippen, vervolgens weer aan elkaar te plakken en dan als DVD te verkopen of als film.
- Laat Kojima het niet horen, die heeft dan een lucratieve business met zijn Metal Gear Solid spellen.
- Het zou bij hem vermoedelijk makkelijker zijn om de stukjes game tussen de cutscenes weg te knippen...
- Kotick gaf overigens ook aan dat ie het Ride-board van Tony Hawk echt heel erg vet vindt.
- Dan is ie de enige in de wereld.
- Volgens de grote man achter Medal of Honor, Greg Goodrich, gaat hun shooter niet om de Taliban of Al Qaida, maar om het eren van de soldaat.
- Daar zullen de Taliban die in de game bij gillende bosjes worden neergemaaid, net eventjes iets anders over denken.
- Of zijn Taliban geen soldaten...
- Zo niet, waarom sturen wij dan soldaten?



GTA V NIET IN 2011



Ook deze maand is er meer tussen hemel en aarde en hebben de wijze geesten mijn glazen bol voorzien van de nodige vooruitwijzingen, waaronder een hele belangrijke over Grand Theft Auto V. Jawel, nieuws omtrent Rockstar's meest succesvolle franchise ooit!
Ik voorspel namelijk dat er in 2011 geen nieuwe GTA zal verschijnen. Ik heb daarvoor de volgende aanwijzingen in mijn bol gezien.
❶ In 2011 moeten minimaal nog drie Rockstar games uitkomen. Dit zijn L.A. Noire, Max Payne 3 en Agent. Met betrekking tot die laatste wachten we nog altijd op het eerste ingame screenshot, maar dit terzijde. Om tezamen met dit trio ook nog eens Grand Theft Auto 5 uit te brengen, zou simpelweg te veel van het goede zijn. Dikke kans dat GTA dan gaat kannibaliseren op de andere titels.
❷ GTA IV verscheen in het voorjaar en dat was een schot in de roos. Ik verwacht dan ook dat een GTA V, wanneer die uiteindelijk verschijnt, niet in het traditionele drukke najaar maar eerder in de eerste helft van 'een' jaar zal verschijnen. Mocht de game wel in 2011 uitkomen, dan zou de game dus in de eerste helft van 2011 verschijnen en dat is veel te kort dag. Bij Rockstar games zit er minimaal een jaar tussen de announcement en de daadwerkelijke release. En voor GTA V wordt voor het hype circus sowieso behoorlijk wat tijd uitgetrokken.
❸ Analist Pachter, geen onbekende in de biz, is het met mij eens. Nou ben ik het heel vaak niet met hèm eens maar hij heeft er voor gestudeerd.
Overigens denk ik wel dat de game dit jaar nog wordt aangekondigd. Het zou me zelfs niet verbazen als er een "Holiday 2011" releasedatum gecommuniceerd gaat worden... waarna de game weer doodleuk wordt uitgesteld naar 2012. Mark my words...

FUCK MAFIA!!!

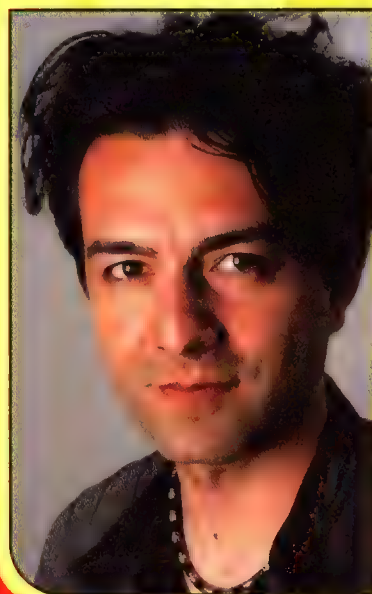
Publishers zijn bij de launch van een game altijd gek op records. Mafia II had het eerste record al binnen vijf minuten na de launch in de pocket.



Helaas voor 2K Games was het echter niet het record van de snelst verkopende game ooit of het spel met de hoogste omzet op één dag. Wel was daar de vermelding van 'computerspel waarin de meeste keren 'fuck' werd gezegd'. Mafia II verdreef daarmee de vorige recordhouder House of the Dead naar een nog altijd eervolle tweede plaats.

DANTE IS EMO... EN ALTER EGO?

Tijdens de Tokyo Game Show werd een nieuwe Devil May Cry aangekondigd. De game wordt trouwens niet door Capcom zelf gemaakt, maar door Ninja Theory, de Britse studio achter Heavenly Sword en Enslaved (zie elders deze PU).



Goed nieuws want wij dragen hier bij PU de snelschietende en kontschoppende Dante een warm hart toe. Alhoewel, in DmC (domme naam overigens) oogt Dante meer als een fanclublid van 30 Seconds To Mars dan als een demonenjager.
We hebben hier dan ook duidelijk te maken met een prequel waarin een jongensachtige Dante de hoofdrol opeist. Zo is hij een stuk dunner, heeft hij korter haar, en belangrijker, is zijn kapsel nog niet wit/grijs. Echter, als je goed naar de coupe van Dante kijkt, zie je al wel een wit plukje bovenop zijn kruin, dus het vergrijzingsproces is reeds in gang gezet!
We weten eerlijk gezegd nog niet wat we van de nieuwe emo look van Dante moeten vinden en al helemaal niet als we een recente foto van Tameem Antoniades, medeoprichter/chief design van Ninja Theory zien. Heeft Antoniades hier bewust dan wel onbewust een evenbeeld van zichzelf gemaakt?



De "nieuwe" Dante (links) zou het ontspoorde broertje van chief Ninja Theory Antoniades (links) kunnen zijn...

HOUDT MICROSOFT WEL VAN ONS?

Japan digt de Xbox 360 niet echt. Japan digt Microsoft niet. Want Yankee. Dat mag inmiddels wel als bekend verondersteld worden. En toch blijft Microsoft spinnend tegen die Japanners aanschurken.

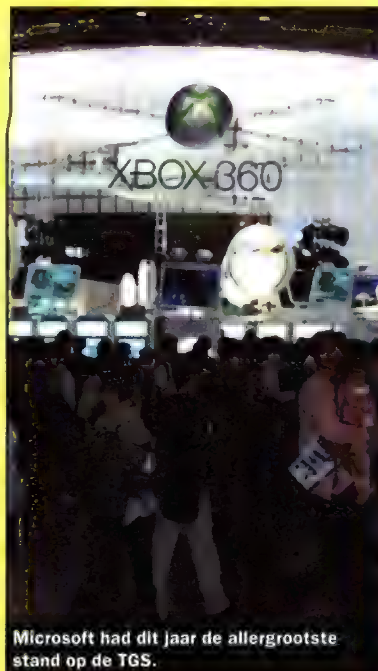
Op de Tokyo Game Show had Microsoft de grootste stand van allemaal (zie screen). Groter dan koningen als PlayStation, Square Enix en Konami. En alsof dat al niet erg genoeg was, knalden ze er ook nog eens een zwik titels voor de Kinect uit die zwaar hardcore waren zoals Panzer Dragoon en Steel Battalion 2, terwijl wij het op de Gamescom moesten doen met een suffe aaigame met dieren en wat yoga.
What the fuck, haat Microsoft ons misschien? We vroegen het JJ en Jan.


JAN

"Het is een prestige ding, en het heeft te maken met het spreiden van je kansen. De E3 stond in het teken van Kinect zelf, de eerste demo's van games die nog dit jaar uitkomen, Gamescom was de Europese variant en in Tokyo blikt men vooruit. De games die daar voor Kinect zijn aangekondigd, komen allemaal pas in 2011. Daarbij is en blijft Japan natuurlijk de bakermat van de videogames. De Westerse wereld heeft Japan inmiddels ruimschoots ingehaald, zeggen ook de meeste Japanse game-ontwikkelaars zelf, maar het blijft een zeer belangrijke en bepalende markt. Microsoft zal Japan nooit opgeven en is zelfs bereid heel veel extra te investeren om maar voor vol te worden aangezien. Tegelijkertijd blijft het wel een beetje sneu, want ondanks alle inspanningen in Japan, heeft 't nog steeds niet echt tot klinkend succes geleid. Het zou Microsoft sieren om met eenzelfde effort Europa te paaien; Engeland en Nederland mogen dan wel Xbox 360 minded zijn, de rest van Europa omarmt de PlayStation 3 steeds inniger en ik heb echt het idee dat Microsoft het allemaal maar laat gebeuren."


JJ

"Diep in mijn hart vind ik het onbegrijpelijk. De codes die nu in Japan zijn getoond, waren bij de Gamescom ook wel af. Maar op de een of andere manier ziet Microsoft het qua Kinect niet in ons zitten, want wij kregen geen hardcore games te zien. Die primeurs gingen naar Japan, het land dat de Xbox 360 nou niet bepaald in het hart heeft gesloten. Aan de andere kant moet je ook altijd naar jezelf kijken. In Japan heerst een andere gamecultuur. Je hebt geen casual en hardcore daar. Je speelt games en de een speelt andere dan de ander. Japanners staan ook veel meer open voor nieuwe techniek en plakken er niet meteen een casual label aan. In die zin hebben wij (media en gamers samen) het een beetje voor onszelf verziekt."



Microsoft had dit jaar de allergrootste stand op de TGS.

POWERSPY

- Volgens de developer van Need for Speed Hot Pursuit zal de game vierhonderd keer groter zijn dan de open wereld van BurnOut.
- Vergeten die developers soms niet in hun zucht naar nóg grotere werelden dat je beter één klein trackje kunt hebben vol vette actie, dan een giga wereld waarin geen fluit te doen is?
- Als we doelloos rond willen rijden pakken we de auto wel en gaan we toeren in de Flevopolder.
- Rooney staat dus op de voorkant van FIFA 11. De Powerspy is benieuwd of hij met het geld dat hij daarmee verdiende z'n hoertjes heeft betaald.
- Een game waar je weinig van hoort, is de nieuwe Activision game James Bond: Blood Stone.
- Activision was sowieso zeer bescheiden aanwezig in Japan met slechts een klein standje waar een trailer van Call of Duty: Black Ops draaide.
- Dat zal de enige keer in 2010 zijn dat Activision geen grote waffel had.
- James Bond: Blood Stone dreigt wel de eerste filmgame te worden van een film die is gecanceld.

ENSLAVED PRIJSVRAAG

Nee, het is nog geen Sinterklaas, maar we geven al wel een paar hele mooie Enslaved-pakketjes weg! Drie ervan bestaan uit: de game, een Marvel Enslaved comic Book en de Blu-ray van The Road. Daarnaast kiezen we één hoofdprijswinnaar uit en die gaat er met de Collector's Edition vandoor!
Wat je moet doen om in aanmerking te komen voor een van die hele toffe pakketjes? Simpel: photoshop/verkleed jezelf als aap (als dat nodig is) en mail je creatie naar:

redactie@powerunlimited.nl

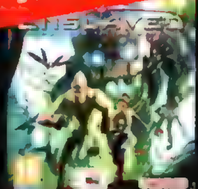
met als onderwerp Enslaved of stuur je foto naar:

Power Unlimited, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

onder vermelding van Enslaved.







POWERSPY

- Eén van de breinen achter de Kinect, Kudo Tsunoda, je weet wel, die gast die altijd zijn zonnebril op heeft, meldde tussen neus en lippen eventjes dat het nieuwe stukje hardware dat Microsoft binnenkort in de winkels legt, de iPad zal wegvagen.
- De Powerspy vindt dat niet alleen een staaltje grootspraak maar ook een kwestie van Apple's met peren vergelijken.
- President Obama van de VS heeft in een speech aan de Amerikaanse kids gemeld dat ze gerust computergames kunnen gaan maken. Dat dit geen baan van de duivel is.
- Jammer alleen dat ie het dan wel weer specifiek over het maken van spellen voor kinderen had en niet over hardcore games, want dan had er al nieuwe aanwas kunnen ontstaan voor bijvoorbeeld Gearbox dat Duke Nukem Forever 2 gaat maken in de toekomst.
- De aankondiging van Duke Nukem Forever wordt gezien als een van de grootste verrassingen in de game-industrie van 2010. Niemand zag het aankomen.
- Wat eigenlijk niet zo vreemd was omdat, of was het uitgelekt en al was er al een screenshot online verschenen, niemand 't toch geloofd had.
- Dus beste marketeers en pr-peeps, wil je iets geheim houden, kondig het dan zestien keer aan en laat vervolgens niks zien. Succes verzekerd.
- In Tokyo meldde Hideo Kojima voor de zoveelste keer dat ie een beetje klaar is met Metal Gear Solid en dat ie niet weet of hij nog MGS5 gaat maken.
- De Powerspy is een beetje klaar met Hideo Kojima.
- Overigens komt Metal Gear Solid 3 naar de 3DS in 2011. Wanneer precies kan Konami niet zeggen wat wel zo logisch is omdat Nintendo ook in Tokyo niet meldde wanneer hun nieuwe handheld in de winkels zal liggen.
- Weet inmiddels dat de 3DS 26 februari in Japan uitkomt, en vermoedelijk een maand later in Europa.
- Dan hebben we dus nog een maand of vijf om als gamer met een chronische migraine om te leren gaan.

COMMENTAAR



JAN

NEEMT GEARBOX TE VEEL HOOI OP DE VORK?

Natuurlijk is het fantastisch nieuws dat Duke Nukem Forever een doorstart heeft mogen maken bij Gearbox. De game, het personage en vooral 3D Realms zijn de laatste jaren ten prooi gevallen aan leedvermaak en hoongelach, grotendeels door het bedrijf zelf veroorzaakt. Een studio die twaalf jaar over een game doet en dan alsnog onderuit gaat, heeft duidelijk last van chronisch mismanagement. Dat mag, nee, moet voorman George Broussard zichzelf ten zeerste kwalijk nemen.

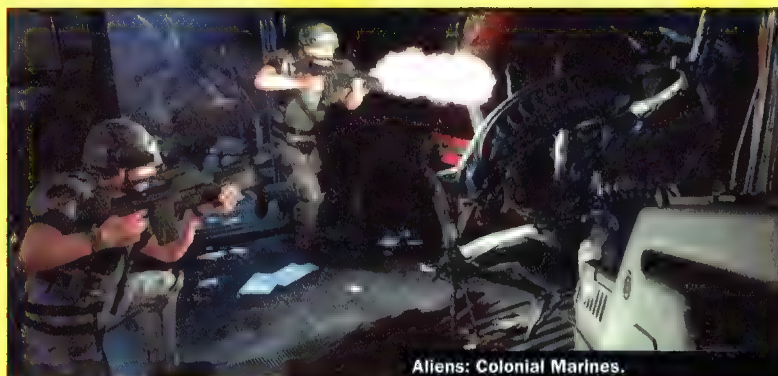


Het hoesje van de game lag ruim drie jaar geleden al klaar...

Tegelijkertijd zou het eeuwig zonde zijn als al het werk dat in DNF gestoken is voor altijd verloren zou zijn gegaan, en Gearbox komt dan ook als ridder op het witte paard net op tijd aangereden.
En de studio van de goedlachse Randy Pitchford maakt de game niet alleen af (met behulp van een aantal ex-3D Realms leden die zijn toegetreden tot Gearbox), men bezit vanaf nu tevens de licentie. Dat betekent dat Gearbox dus ook in de toekomst Duke games gaat maken.
Eind goed, al goed zou je zeggen. Toch kun je bij de ontstane situatie de nodige vraagtekens zetten. Gearbox heeft het namelijk stinkend druk en misschien wel een beetje te.
De Aliens shooter: Aliens: Colonial Marines (waar ons aller Jurjen al weer ruim twee jaar (!) geleden voor naar Dallas vloog) is al tijden off radar. Uitgever SEGA, onder wiens vlag de game uitkomt, doet er het zwijgen toe maar volgens Randy komt de game er echt en ligt het project hem nauw aan het hart.
Dan de nieuwe Brothers in Arms, die is in de maak versprak nota bene Yves Guillemot zich op de afgelopen E3 maar sinds het toch ietwat teleurstellende laatste deel (dat geplaagd werd door vertragingen) zal men echt flink aan de bak moeten om deze franchise levend te houden.
En hoppa, laten we deze ook niet vergeten: Duke Begins, een prequel op de eerste Duke Nukem. Hiermee moet Gearbox bewijzen dat ze niet slechts het werk van anderen af kunnen maken maar dat ze de Duke ook overtuigend het tweede decennium van de 21e eeuw in kunnen


Randy Pitchford.

loodsen. Geen makkelijke klus.
En, volgens aanhoudende geruchten, is men in de atoomkelder van Gearbox (recht onder de wijnkelder) in het allerdiepste geheim (zo geheim, dat je het hier al in de PU kunt lezen), bezig met Halo 4 voor de opvolger van de Xbox 360 spelcomputer. Wederom een project waar nogal wat van afhangt.
Welke ontwikkelaar zou niet bezwijken onder de fysieke en geestelijke druk van al deze megaprojecten? En hoeveel man werken er momenteel bij Gearbox? Is al dat werk wel goed te verdelen?
Ik hoop van ganser harte dat Randy & co de boel allemaal op de rit krijgen, uiteindelijk zijn het de games die voor zich moeten gaan spreken...


Aliens: Colonial Marines.

DUKE NUKEM IS IJZERSTERK

Zoals je al in het commentaar van Jan hebt kunnen lezen, is The Duke terug, en dat kwam voor velen als een grote verrassing. En eerlijk is eerlijk, ook wij waren zeer verbaasd door de act van 2K Games en Gearbox om Duke Nukem Forever op de comicbeurs PAX aan te kondigen. Sterker nog, de game is al grotendeels klaar.
Wij vroegen onze eigen Duke Nukem, JJ, waarom de game juist nu is aangekondigd en waarom precies Gearbox?



JJ

"Eigenlijk had ik geen enkel geloof meer in een return van The Duke. Zolang het zieltogende Remedy de rechten van het spel zelf wilde houden, zou het nooit wat worden. Als je jaren niks hebt gepresteerd, zijn je technische kennis, je skills gewoon weg. Gelukkig dus dat ze de rechten op de Duke hebben verpatst.
Dat Randy Pitchford's Gearbox vervolgens met die rechten aan de haal is gegaan, is niet zo vreemd omdat Randy ooit bij Remedy werkte. Hij kende de mensen dus. Ik vermoed dan ook dat de rechten niet eens in de openbare verkoop zijn gegaan, maar dat Randy gewoon brutaal Remedy heeft gebeld met de vraag of...
Dat Duke Nukem Forever al zo snel uitkomt, vind ik allesbehalve vreemd. 2K kan best wel een dikke hit gebruiken en het bedrijf is bovendien niet bang voor spraakmakende games. Moederbedrijf Take2 geeft immers ook de spellen van Rockstar uit. Als er iemand zo'n 'link' spel (want hier komt geheid weer gezeik van) in de markt kan zetten, is het 2K games wel.

LOGITECH GAMING GOODIES

Recent toonde de Zwitserse hardwaregigant Logitech haar nieuwe line-up in het Schiphol VIP Centre. Wij pikten er de leukste goodies voor je uit...



De nieuwe G-Lijn voor gamers is weer verder door geëvolueerd. Vooral de nieuwe muis, de **G700**, kon ons zeer bekoren. Het apparaat ligt heerlijk in de hand, komt met dertien programmeerbare knoppen en het per ongeluk aanraken van de verkeerde knop in het heetst van de strijd, behoort tot het verleden. Op het prijskaartje prijkt € 99,99 maar dan heb je wel zo ongeveer de beste gamingmuis die er te koop is. Als je veel in clans of gildes speelt,



is ook de **G930 headset** een aanrader. De headset biedt 7.1 Dolby Surround Sound, ligt als een zijden deken om je oor en is zeer hoogwaardig afgewerkt. Maar het draait om de prestaties en die zijn prima: zuiver geluid, ruisonderdrukkend en geen vertraging(!). De G930 gaat tien uur wireless mee en kent drie programmeerbare G-toetsen voor muziekweergave, stemvervorming en chatfuncties. Enige drempel zal voor velen de prijs zijn: € 179,- . Ka-ching!

Dan het **Gaming Keyboard G510**. Echt mooi qua design kunnen we hem niet noemen, maar zijn functies zijn onovertroffen. Z'n voorganger was al top en deze is nog weer uitgebreider; achttien programmeerbare G-toetsen en drie verschillende speelmodi, oftewel 54 mogelijke macro-instellingen per game. Voorts is er het bekende GamePanel LCD scherm dat in real-time alle gamestatistieken weergeeft, evenals informatie over de prestaties van de PC. Het scherm is bovendien in talloze verschillende kleurtjes in te stellen. Kosten: € 99,99.

Boxensetjes waren er in allerlei vormen en maten. Eentje stak er bovenuit: de **Z506**. Hij komt met een subwoofer, twee



frontspeakers, een centerspeaker en twee achterspeakers. Er komt een bak geluid uit van heb ik jou daar en de set is compatible met de Wii, PS3, Xbox 360, PC, DVD-speler en zelfs je iPod.

De prijs valt heel erg mee: € 77,99.

Over boxen gesproken. Game je op je laptop of iPad maar vind je het geluid van de ingebouwde speakers niks, dan is er de **Wireless Speaker Z515**. De compacte, slick ontworpen box levert fraai geluid, zonder snoeren, tot op 15 meter afstand van de bron. Voor € 99,99 is hij van jou. Geinig tot slot: een hele trits draadloze muizen in allerhande



kleurtjes onder de naam **Fantasy Collection** voor € 29,99 per stuk. Van lila-paarse uitvoeringen met bloemenprint tot blauw met witte cirkeltjes en zwart-wit met kekke franjes. Wouter gaat voor de lila-paarse.

Ten tweede heeft Gearbox in 2010 maar één game uitgebracht: Borderland. Men heeft dus in alle rust aan Duke Nukem Forever kunnen werken. Tot slot vind ik het ook niet raar dat Gearbox en 2K de stap überhaupt hebben genomen. Ik heb zelfs nooit begrepen waarom niemand dat eerder heeft gedaan. Duke Nukem is een ijzersterk icoon die in een tijd dat we veel meer foute shit in een videogame mogen stoppen, helemaal tot zijn recht komt. Als je ziet hoeveel fuzz enkel en alleen de aankondiging op PAX nu al teweeg heeft gebracht bij zowel pers als gamers, dan weet je dat Gearbox en 2K goud in handen hebben."



POWERSPY

- Tot slot een smakelijke uitsmijter. Noa Torigo, een Japans pornosterretje dat jullie natuurlijk kennen van de [illegible] zegt erg van videogames te houden.
- Is zij dus een echte 'hardcore' gamer?
- Noa is echter geen liefhebber van [illegible] Effect en Fallout.
- Als Wouter en Jan dus ooit nog een goede beurt willen maken in Tokyo dan weten ze waar ze de ideale vrouw kunnen vinden.
- JJ zoekt nog steeds naar zo'n chick die into voetbalgames is.
- Een babe met ballen, inderdaad...

"ER ZIJN NOG ZOVEEL DINGEN DIE IK IN GRAN TURISMO 5 WIL STOPPEN MAAR WAAR GEEN TIJD MEER VOOR WAS..."

Yamauchi wil eigenlijk nog wel een 'uitstelletje'.





MEDAL OF
HONOR

Met gratis dvd
'Lord of War'

op=op

van 64,99 voor
59,99

Medal Of Honor
Verkrijgbaar op PS3, Xbox360 en PC.

exclusief voor PU lezers


+


PS3 320 GB +
Medal of Honor

40 euro
voordeel

van 389,- voor
349,-

Kijk voor deze aanbieding in één van onze filialen
of op www.freerecordshop.nl

free
record
shop

PILOTWINGS RESORT

Pilotwings was een lanceertitel bij de SNES en bij de N64, maar sindsdien hadden we er niets meer van vernomen. Niet op de Cube, niet op de DS en niet op de Wii. Aangezien Jurjen altijd is blijven hopen op een nieuw deel in de serie, was hij helemaal in de wolken toen hij een prille Pilotwings-demo op de 3DS mocht spelen.

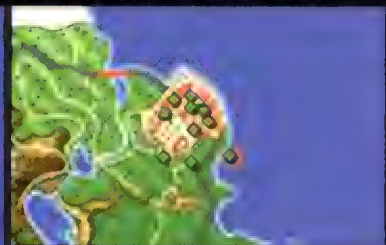


JURJEN VLIEGT DE DIEPTE IN

Het 3D-effect is in eerste instantie overweldigend. Een wauw-gevoel. Je vliegtuigje hangt ergens tussen je neus en het beeldscherm, alsof je het zó uit de lucht zou kunnen plukken. Daaronder en daarachter strekt een eiland met koddige huisjes zich voor je uit. Daar links achter die huisjes, nog verder in de diepte, torent een vulkaan.
Boven en tussen de huisjes hangen gekleurde ringen waar je het vliegtuig doorheen moet sturen. Dát is de gameplay, voorlopig. Dus dat ging ik doen.



Lekker met de ballen op de ballen klatsen, Harmen deed niets liever op een lichtbewolkte dag.



NATUURLIJK EN ROUTINEUS

Soms had ik even last van mijn denken. Hoe zit dat nou, hoe werkt dat nou, dat ik 3D-beelden zie zonder brilletje op mijn snuit?
Maar toen ik de ballast van het denken eenmaal overboord had gekiept, dook ik volstrekt natuurlijk en routineus door de ringen voor een perfecte score.
Hielp het 3D-effect me beter inschatten hoe groot de afstand tussen ringen en andere objecten was? Ik neig ernaar die vraag bevestigend te beantwoorden. Aan de andere kant: met het 3D-effect uitgeschakeld ging het ook wel goed.
De game is mét 3D-effect in elk geval mooier om te zien dan zonder.

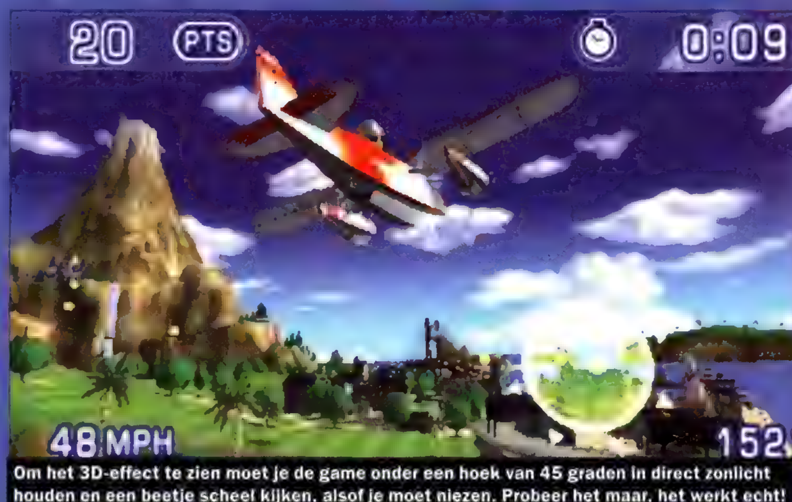
MAKKELIJK EN SIMPEL

Na het door hoepels vliegen met een vliegtuigje, ging ik door ballen vliegen met een jetpack.
Ik kon de analoge slide stick naar voren duwen en gas geven om vaart te maken. Ik kon de slide stick ook naar links gedrukt houden om de camera rondom mijn jetpackmannetje te laten cirkelen. Een lichtelijk duizelingwekkende ervaring.
Dat pakken van die ballen, dat ging ook wel goed. Sowieso was het allemaal bijzonder makkelijk en simpel, wat ik in de demo moest doen. Ik begon zonder op te stijgen, vliegend in de lucht. Terwijl bij het opstijgen en landen het 3D-effect juist wel eens behulpzaam zou kunnen blijken. Maar dat heb ik dus niet kunnen testen.

LEUKER EN OPSLOKKENDER

Al met al laat de demo van Pilotwings Resort niet veel maar toch twee dingen zien. Ten eerste dat het vliegen met vliegtuigjes en jetpacks leuker en 'opslokkender' wordt wanneer het 3D-effect is aangezet. Ten tweede dat het 3D-effect wellicht wat kan helpen bij het inschatten van afstanden tussen de objecten in beeld. Zodat de kans afneemt dat je nét voorbij een hoepel duikt, of je jetpackmannetje nét achter het platform in zee zal landen. Inschattingsfouten die ervaren Pilotwings-spelers niet onbekend voor zullen komen.
Die ervaren Pilotwings-spelers zullen in elk geval blij zijn dat Nintendo deze heerlijke franchise weer eens uit de hangar heeft gerold!

"EEN LICHTELIJK DUIZELINGWEKKENDE ERVARING."



Om het 3D-effect te zien moet je de game onder een hoek van 45 graden in direct zonlicht houden en een beetje scheel kijken, alsof je moet niezen. Probeer het maar, het werkt echt!





WUHU ISLAND: NIET ZO WUHU

Waar we in de N64-versie (zie afbeelding) nog mochten vliegen over en door diverse, op Amerikaanse natuurgebieden en attracties gebaseerde omgevingen van een reusachtig eiland (een soort Madurodamversie van de complete VS), moeten we het in Pilotwings Resort blijkbaar doen met de heruitgave van het kleine Wuhu Island dat eerder werd gebruikt in Wii Fit Plus en Wii Sports Resort. Dat is een teleurstelling, tenminste: als het daarbij blijft. Aan de andere kant: dit zou natuurlijk ook gewoon het beginnerseiland kunnen zijn dat wordt gevolgd door wat grotere locaties om vliegend te verkennen. We zullen zien.



VERWACHTING

De demo was erg beperkt, en dus heb ik nog geen indruk gekregen van belangrijke zaken als de uiteindelijke omgevingen, variatie in vliegvehikels, uitdagingen en moeilijkheidsgraad. Op basis van de demo kan ik wel zeggen dat het 3D-effect de game visueel erg aantrekkelijk maakt en misschien zelfs speltechnisch iets toevoegt. Het belangrijkste nieuws is natuurlijk dat Pilotwings terug is!

- ⊕ De game ziet er erg lekker uit met heldere kleuren en een goed werkend 3D-effect.
- ⊖ Van enige uitdaging was in de demo geen sprake.
- ⊖ Er moeten toch echt wel meer locaties komen dan dat al lang verkende en veel te kleine Wuhu Island.



JURJEN

PILOTWINGS RESORT
3DS
NINTENDO
Q1 2011

HOME

Maarten ging voor PU-TV naar Londen om daar Franse, Spaanse, Italiaanse, maar vooral Duitse gamejournalisten af te knallen in Homefront. Een verslag van een explosief dagje.


Het idee achter de invasie is vermoedelijk dat The Korean Republic, bestaande uit Noord- en Zuid-Korea, wil uitbreiden met een Oost- en West-Korea.

Op de E3 van 2009 werd ik overdonderd door Homefront. De knalharde presentatie achter gesloten deuren wekte direct mijn interesse. In veel games zie je namelijk dat de Amerikanen de helden zijn en de wereld van de ondergang redden. Bijna altijd zijn het de chauvinistische Yanks die wel even te hulp schieten. In deze game zijn de rollen nu eens helemaal omgedraaid.

UNITED STATES OF KOREA

De republiek Korea is flink aan het ownen en neemt landje na landje in alsof het een spelletje Risk op zondagmiddag is. Ook Amerika is aan de beurt, met in 2025 de val van San Francisco. Het singleplayer verhaal speelt zich af in 2027 als het Amerikaanse leger bijna verslagen is. Enkele verzetsgroepen houden zich schuil voor de vijand en jij als speler bent onderdeel van zo'n groep verzetstrijders, bestaand uit een mengeling van soldaten en gasten die nog nooit een gun vastgehouden hebben. Het levert coole taferelen op, waarbij de Amerikanen in het nauw zijn gedreven en zich onder andere via tunnelstelsels verplaatsen. Wie had dat gedacht? Het Amerikaanse landschap is flink aangetast. Kapot geschoten reclameborden, verlaten dorpjes en afgefikte gebouwen. Slechts via guerrilla aanvallen kunnen de Amerikanen zich nog verzetten tegen de dominerende Koreanen.

"HOMEFRONT HEEFT ME VOOR DE TWEEDE KEER OVERDONDERD!"

GROTE MODERNE OORLOG

De multiplayer mode van Homefront zal zich iets voor de singleplayer setting afspelen, ten tijde van de aanval van Korea op de USA. Kaos Studios zet een supersnelle en hectische multiplayer battle neer die zowel voor PC als consoles gebruik gaat maken van dedicated servers.

In Londen heb ik met 31 andere journalisten uit Europa een aantal games 'Ground Control' gespeeld, een mode die zich goed laat vergelijken met Domination uit Modern Warfare of Conquest uit Battlefield. De twee teams strijden om bepaalde gebieden in te nemen waardoor ze punten scoren.
De twee levels die ik gespeeld heb, heten Cul-de-Sac en Farm. De eerste was een acht tegen acht gevecht waarin je Drones (kleine bestuurbare helikoptertjes) kon inzetten. Dit voelde aan als Modern Warfare 2 qua tempo, alleen kreeg ik meer terugslag tijdens het schieten, waardoor het bloom effect optrad (jeweettoch: je viziertje wordt groter en je schiet onnauwkeuriger). De tweede veldslag was zestien tegen zestien en voelde gelijk een stuk groter en vooral hectischer. Hier zie je soldaten, jeeps, tanks, helikopters, drones en vooral overal explosies en kogels. Je kunt geen paar meter lopen zonder schade te incasseren. Een grote chaos dus!

BATTLE POINTS

Al snel werd ik geconfronteerd met een soort economie systeem. Waar je in shooters als MW2 of BFBC2 vaak experience punten krijgt, verdien je in Homefront Battle Points. Zodra je iemand een kogel door de kop schiet, zie je de gescoorde punten in beeld. Verover je een objective, dan krijg je er weer een zooitje Battle Points (BP) bij en binnen de kortste keren heb je meer dan duizend BP verzameld. Die punten moet je zien als valuta. Je kunt ze direct besteden aan handige dingen. Zo kun je in de Assault klasse met een druk naar rechts op de D-pad een Drone bestellen. Best handig om op afstand raketten mee af te schieten. Helaas kan de tegenstander met een paar rake kogels zo'n miniatuur gevaarte uit de lucht blaffen.

STRATEGISCH

Hoewel het maar minimaal is, zit er aan het BP-systeem ook een soort strategisch element vast. Zodra je merkt dat iemand met een dikke helikopter rondvliegt, druk je als Assault klasse op de D-pad naar beneden om een raketwerper te bestellen. Ik hoef je natuurlijk niet te vertellen wat je daar vervolgens mee



PU-TV: HOMEFRONT KNALFESTIJN

Samen met cameraman Rendo heb ik een item gemaakt van deze multiplayer dag. Dat kan je in alle rust nog een keer nakijken op PU-TV. Gewoon even naar dit adres gaan: www.pu.nl/homefront.

FRONT

MAARTEN SPEELT DE MULTIPLAYER


Op zich is het natuurlijk wel slim van landen als Iran en Noord-Korea dat ze een atoombom produceren. De VS vallen immers alleen landen aan die geen atoombom bezitten.


Het Koreaanse leger was meedogenloos. Zo werden betrapte wildplassers meteen opgehangen aan de boom in kwestie.

gaat doen, alleen moet je op zo'n moment wel genoeg punten hebben voor een rocket launcher.
Er zijn ook eenvoudigere bestedingen, zoals het bijvullen van je munitie en granaten. Het meest lachwekkende en tevens meest frustrerende is de op afstand bestuurbare mini tank. Lastig te raken en verschrikkelijk vervelend als er eentje achter je aan hobbelt.
Kortom: je moet punten verdienen en sparen om ze op het juiste tijdstip te kunnen besteden.
Elke klasse heeft weer zijn eigen aan te schaffen extraatjes. Zo kun je met wat zwaarder geschut een tank inzetten. Maar daar moet je dan wel effe voor sparen natuurlijk, en dat is nou net iets waar wij Nederlanders goed in zijn, hèhè!

SPAWNKILLERS

Kaos heeft het niet zo op spawnkillers, en daarom krijg je ook gewoon geen punten als je iemand vol lood schiet die net weer levend het level binnenkomt.
Een andere toffe feature tegen spawnkillers is het volgende. Je spaart dus punten. Die kun je direct in de game inzetten voor relatief kleine zaken. De grotere bestedingsmogelijkheden krijg je als je gekilled wordt. Je kunt dan bijvoorbeeld een eigen helikopter kopen van je BP en dan spawn je er direct in. Je hoeft dus niet te wachten op een bepaalde locatie in het level totdat er een wapen of een helikopter dropt, en als ie dan spawnt, zie je een medespeler die sneller op X drukt, zodat je voor gekke Henkie hebt zitten wachten. Snap je het nog, of gebruik ik misschien het woord spawn te vaak?
Enfin, in Homefront is het jouw helikopter. Jij hebt ervoor gewerkt en daarom is ie ook van jou alleen. Bam! Oh ja, je kan er natuurlijk ook voor kiezen om bij iemand uit je team in een tank of helikopter te spawnen. Kunnen jullie dubbel ownen!


"Vrijwilligers" voor de allergevaarlijkste missies van het Koreaanse leger waren "toevallig" allemaal familieleden van die gasten die met 7-0 verloren van Portugal.


Ik hoop dat m'n vrouw toch iets anders bedoelde toen ze het had over een nieuwe 'open keuken'.

LEKKER VROEG

Ze waren er lekker vroeg bij, de heren van Kaos Studios. We hebben een pre-alpha (uuuuh?) build mogen spelen. Ze gaan er vast nog een hoop aan doen (ze hebben ook nog een half jaar), maar toch voelde het al behoorlijk soepel en snel aan.
Ik zie zeker toekomst voor deze shooter, want het BP systeem werkt als een tiet. Ik ben alleen bang dat gasten verschrikkelijk goed worden in het besturen van Drones en tanks waardoor je op een gegeven moment alleen nog maar voertuigen en speelgoedvliegtuigjes door de maps ziet jakkeren.
Het wachten op de bèta is echter wat mij betreft bij deze begonnen, want Homefront heeft me nu dus al voor de tweede keer overdonderd!

VERWACHTING

De multiplayer sessie is me goed bevallen, ondanks dat het een behoorlijk vroege build was die ik heb gespeeld. Het Battle Point systeem voegt een fris element toe aan het shooter genre, hoewel ik nog wel een hoop getweak verwacht van Kaos.

- + Grote veldslagen, hectische en snelle battles.
- + Battle Point systeem lijkt goed te werken.
- − Veel concurrentie op shooter gebied.
- − Misschien iets té [illegible]


MAARTEN

HOMEFRONT
XBOX 360 / PS3 / PC
KAOS STUDIOS / THQ
MAART 2011

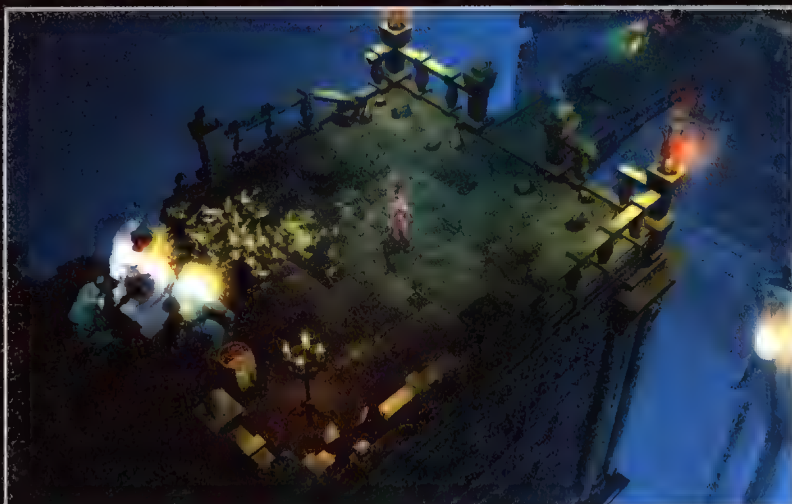
DIABLO III

Jan is helemaal van slag sinds hij de laatste build van Diablo III heeft gespeeld. Er zit namelijk veel minder goud in Blizzard's action-RPG dan voorheen. En 'minder goud', dat kan gewoon niet goed zijn, toch? Gelukkig had onze Amsterdamse muntenverzamelaar het bij het verkeerde eind.

Diablo III is een titel waar hele volkstammen naar uitkijken om dezelfde reden dat StarCraft 2 na meer dan een decennium nog steeds zo ongekend populair is: Diablo was (ooit) genrebepalend én het is een Blizzard game. En Blizzard maakt simpelweg geen slechte games. Dat is geen mening van een fanboy maar een spijkerhard feit.

Toch liggen de zaken bij Diablo III wel even anders. RPG's hebben de laatste jaren een enorme evolutie doorgemaakt. Grote open werelden, toenemende shooterinvloeden, vertakkende verhaallijnen, diverse keuzes met minstens zoveel consequenties, seks met aliens en/of heksen en wat al niet meer.

De vraag is dus of Blizzard er goed aan doet om ook voor deze game zo dicht bij de oorsprong te blijven.



Dacht ik toch eerst dat dit zo'n Wii Motion Plus spelletje was: Diabolo III...

> "EEN GROOT PLUSPUNT WORDT DE REPLAYWAARDE VAN DE GAME."

Diablo III is een echte actie-RPG uit de oude school waar alles draait om eindeloos muisklikken op je vijanden, je techtree van je klasse uitbouwen en looten tot je er bij neervalt. Maar dan wel met de golden touch van een ontwikkelaar die perfectie tot kunst heeft verheven.



JAN KIJKT ER NU AL NAAR UIT

MINDER GOUD!

Over 'golden' gesproken: de ingame economie in Diablo III is flink op de schop gegaan in vergelijking met het voorgaande deel. Diegenen die het zich nog kunnen herinneren, weten vast nog wel dat je in Diablo II bergen met goud kon looten en dat was fantastisch. Steeds als je weer een klein leger demonen en monsters had weten uit te schakelen, was het Dagobert Duck tijd; oftewel goud rapen!

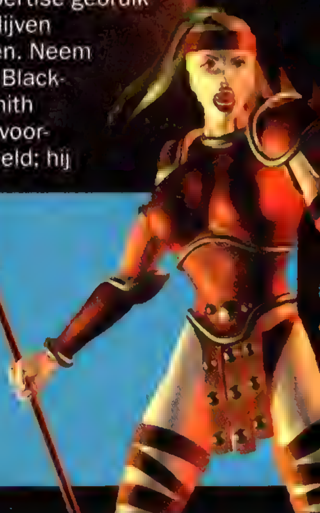
In Diablo III is dat nog steeds het geval, alleen zul je veel minder goud vinden en krijg je veel minder goud in ruil voor wapens (die je onderweg verzamelt). Een minpunt? Even dacht ik van wel, totdat ik het principe van de Artisans goed op me liet inwerken. Wouter heeft vorige maand al iets verteld over deze nieuwe ambachtsmannen (die gekoppeld zijn aan de goud reductie) maar ik ga er nu even wat dieper op in.

ARTISANS

Artisans zijn computergestuurde personages die het hele spel door opduiken in dorpen en steden. Het zijn 'crafters' en ze kunnen voorwerpen voor je maken.

Diablo III huisvest drie Artisans: de Blacksmith, de Jeweler en de Mystic. Ze hebben diverse queesten voor je die je niet hoeft te doen maar zeer lucratief zijn, dus je zult wel dwaas zijn om ze te negeren. Bovendien kunnen de Artisans wapens en goodies voor je maken terwijl jij op queeste bent. Als je terugkomt na een strooptocht, wissel je je goud bij ze in voor handige hebbedingetjes.

De Artisans volgen je gedurende het hele spel zodat je in verschillende Acts steeds van hun expertise gebruik kunt blijven maken. Neem de Blacksmith bijvoorbeeld: hij



WAT WORDT DE 5E KLASSE?

Voorlopig zijn er vier klassen aangekondigd: de Barbarian, de Monk, de Wizard en de Witch Doctor. In iedere klasse is het mogelijk om zowel als female en als male character te spelen. Ondertussen wordt er druk gespeculeerd over de vijfde klasse, maar Blizzard houdt voorlopig de kaken stijf op elkaar. De theorie die op internet het meeste bijval krijgt, is die van een uitgesproken Ranged personage als 5e klasse. Daarbij moet je denken aan een Hunter/Rogue-achtig personage dat onder andere met pijl en boog vecht.

Diablo II kende de Amazone (zie screen) maar Blizzard heeft al bevestigd dat men, afgezien van de Barbarian, geen bestaande klassen meeneemt naar deel 3 (de Monk zat slechts in een eerdere uitbreiding die valt volgens de makers daarom niet mee). Het blijft dus afwachten maar mijn glazen bol wijst in ieder geval in deze richting.



is de man van de dolken, zwaarden, speren, bijlen, schilden, helmen en laarzen, maar bovendien kan hij deze voorzien van sockets waar edelstenen in geplaatst kunnen worden. Logischerwijs zorgt de Jeweler voor de gems in de sockets. En wanneer je zeer gehecht bent geraakt aan die ene Orcbijl, dan kan de Blacksmith 'm tevens voor je repareren.

GRONDSTOFFEN

Een ander element is het verzamelen van lesmateriaal voor de Artisans (recipes). Vijanden laten deze vallen op het slagveld waarop jij ze naar de desbetreffende craftsman kunt brengen zodat deze bijleert en over meer skills beschikt. Zo kan de Blacksmith beter wapens fabriceren, de Jeweler nog mooiere juwelen leren maken en de Mystic nieuwe spreuken leren.
De drie Artisans hebben van zichzelf wel de nodige basis goodies, maar voor speciale voorwerpen dien jij grondstoffen te verzamelen. Daarvoor hoef je nu niet meer met een fantasy harvester op pad, maar dit doe je simpelweg door voorwerpen tijdens je reis te ontleden. Je maakt ze feitelijk kapot waarna er ruw metaal, poeder, hout, een ruwe edelsteen of leer ontstaat. Met deze grondstoffen maak je de Artisans blij, die gaan ermee aan de slag, en zo vervaardig je een steeds betere uitrusting. Overigens kost alles nog steeds goudstukken, maar ja, voor niets gaat de zon op.



REPLAY

Een groot pluspunt wordt de replaywaarde van de game, uiteraard via coöperatieve dropin-dropout, maar zeer waarschijnlijk ook via kleinschalige Player versus Player modi. Maar ook als je liever in je eentje speelt, ben je niet zomaar klaar met de game. Qua lengte komt de game overeen met Diablo II en die was aanzienlijk. Daarnaast zijn er de aanvullende moeilijkheidsgraden 'nightmare' en 'hell'. Bovendien krijg je geen kopie voorgeschoteld wanneer je het spel overnieuw speelt met een andere klasse. Kerkers en monsters worden random gegenereerd en ook queesten poppen niet altijd op dezelfde manier op.
De overall gameplay blijft uiteraard zeer herkenbaar maar wil je alle items, monsters en (side)quests hebben gezien dan zul je de game daadwerkelijk meerdere keren moeten spelen.

GEPIEP

Qua stijl was ik vorig jaar al zo goed als om, maar nu ik de game wederom heb gespeeld, en een ander deel van de wereld heb gezien, ben ik nog meer overtuigd van de weg die Diablo III is ingeslagen.
Toen het spel net was aangekondigd, kwam er wat gemor van de Diablo achterban die vond dat de game veel donkerder moest. Onzinnig gepiep mijns inziens. Het kleurenpalet, de dikke lijntjes en de lichte cel shaded aanpak vind ik juist zeer verfrissend. Net als de veel dynamischere bossfights, de deels vernietigbare omgeving, de buffs die je op je skills kunt zetten en de epische, ongekend fraaie cutscenes.
Op Blizzcon (bezig rond de tijd dat je dit leest) gaat Blizzard het skillsysteem voor het eerst uitgebreid uit de doeken doen. Als je dus klaar bent met lezen, surf dan als de wiedeweerga naar PU.nl voor een nieuwe update!

EXTERN TALENT

Zwaaien bij de meeste van Blizzard's nieuwe projecten uitgedienden de scepter, voor Diablo III staan relatief nieuwe gezichten aan het roer.
Jay Wilson (zie onder) is Diablo III's lead designer en hij verdiende zijn sporen eerder bij Relic Entertainment voor games als Company of Heroes en Warhammer 40K: Dawn of War. Een van de zes bedenkers van het originele Fallout, Leonard Boyarsky, is de lead world designer en als zodanig eindverantwoordelijk voor alle gebieden die je in het grimmige Sanctuary doorkruist.



VERWACHTING

Diablo III gaat geen aardverschuivingen veroorzaken in het genre der dungeoncrawlers maar streeft binnen het genre op de zo herkenbare manier de perfectie na. Ik kan in ieder geval niet wachten om met mijn Monk helemaal los te gaan in Sanctuary, al zal het helaas nog wel even duren.

- + Artisans pimpen je uitrusting.
- + Afwerking en sfeer.
- + Old skool in new skool jasje.
- − Wat wordt de vijfde klasse?


JAN

DIABLO III
PC
BLIZZARD
2011

MARIO VS. DONKEY KONG
MINI-LAND MAYHEM!

Twee van de oudste en grootste helden uit de stal van Nintendo gaan weer eens head-to-head, en Jurjen volgt de strijd.



DK: Hey Mario, geile pornosnor!
Mario: ...
DK: Wat zie ik nou joh, ben je aangekomen? Haha, heeft de prinses weer een taart gebakken, ouwe snoeperd?
Mario: Sorry hoor, ik heb haast. Ik moet nu echt verder.
DK: Oooh, geen tijd voor een praatje met je ouwe collega? Zeker vergeten wie je carrière in 1981 heeft gelanceerd?
Mario: Pardon? Volgens mij was ik de held die Pauline ging redden, weet je nog?
DK: Ja hoor, dat weet ik nog. En ik weet ook nog goed hoe dat spel heette: Donkey Kong!

STEVEN

Mario: Allemaal leuk en aardig, maar ik moet nu echt verder, een prijs ophalen voor Super Mario Galaxy 2. Alweer een van de hoogst beoordeelde spellen aller tijden, trouwens.
DK: Ondanks dat het een expansion pack was van deeltje één.
Mario: Ga jij nou maar oefenen voor je volgende bongo-spel. Of een bijrol in mijn volgende sportspel.
DK: Hey, ik ben binnenkort weer helemaal terug hoor. In Donkey Kong Country Returns. Zoals Steven in de vorige PU al zei: we vieren eerder Sint-Juttemis dan dat Nintendo een slechte Donkey Kong game aflevert!
Mario: Dan was Steven zeker King of Swing even vergeten. Of dat verschrikkelijk slechte Barrel Blast.
DK: Hé hé, we hadden het over Donkey Country Returns, toch!

PAULINE

DK: Binnenkort gaan we weer samen aan de slag, hè?
Mario: Samen? O je bedoelt dat puzzelplatformdingetje. Mario-Land Monsters of zo.
DK: Mini-Land Mayhem!
Mario: Whatever.
DK: Het wordt vet man! Ik ga weer ouderwets tonnen naar je gooien. En dan moet jij weer naar boven klimmen om Pauline te redden. Die heb ik ontvoerd, weet je.
Mario: Pauline? Echt, ik heb helemaal niets meer met die snol. Doe gerust je ding met haar. En trek daarna eens een broek aan.
DK: Dus je doet niet mee?
Mario: Nou, misschien kom ik een minuutje langs voor het titelscherm. Maar laat ze daarna mijn stand-in-poppetjes maar weer gebruiken. Die Mini-Mario's.

PEACH

DK: Dit keer kun je balken trekken met de stylus. Tenminste: zolang je metaalvoorraad dat toestaat. En je kunt power-ups pakken om je metaalvoorraad uit te breiden. Hoe vet is dat?
Mario: Dus hetzelfde als in de voorgangers?
DK: Nee man, je let niet op, die waren echt anders.
Mario: Had jij het net niet over expansion packs?
DK: Er zijn nu ook poppetjes van mijzelf! En van Toad, Shy-Guy en Peach!
Mario: Wacht, een pop van Peach zei je? En die kun je activeren?
DK: Juist, door er lafjes met je stylus tegenaan te tikken.
Mario: Mmm, misschien blijf ik toch nog even hangen, dan.

VERWACHTING

Mini-Land Mayhem biedt puike puzzelpret voor mensen die het niet erg vinden dat de game een weinig baanbrekende variant op de voorgangers is.

- + Hoogstwaarschijnlijk het leukste deel in de serie!
- − Maar die serie begint saai en voorspelbaar te worden.

JURJEN

MARIO VS. DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!
DS
NINTENDO
Q3 2010

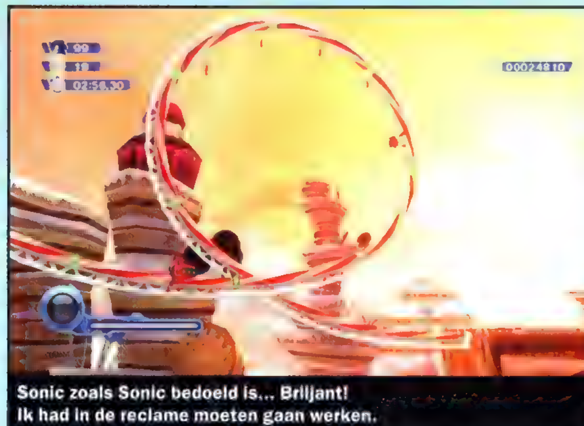
SONIC COLOURS

Sonic in 3D, het is en blijft verdacht. Want zoals bekend heeft de blauwe duivel in zijn recente 3D-avonturen nooit het glorieuze niveau van de oorspronkelijke 2D-Sonics weten te bereiken. Bij lange na niet. Het was dus met gematigde verwachtingen, dat Jurjen aan een nieuwe Sonic in 3D begon.

Waarom nou? Die twee woorden komen wel vaker in me op bij kennisneming van een nieuwe Sonic in 3D. Waarom nou die weerwolf? Waarom nou dat zwaard? Waarom nou niet gewoon terug naar de basis, Sonic die keihard gaat rennen door levels vol ringen, bumpers, loopings en geheime weggetjes?
Sonic Colours? Waarom nou? Geef toe, het klinkt verdacht.
Er zal wel weer een gimmick zijn om de snelle gameplay af te wisselen met wat anders. Iets met kleurtjes zoeken of zo.
Gelukkig heb ik tijdens het spelen van deze zwaar verdachte game geen spoor van schuld kunnen ontdekken.

ZONDER WEERWOLVEN

Heb je de dagscènes van Sonic Unleashed gespeeld? Dat weet je wat je van Sonic Colours kunt verwachten.


Sonic zoals Sonic bedoeld is... Briljant! Ik had in de reclame moeten gaan werken.

Het ene moment speel je de game precies zoals de oude 2D-Sonics in een zijaanzicht, het volgende moment draait de camera naar de achterkant van Sonic zodat je tijdens het rennen ook in 3D naar links en rechts kunt uitwijken. Er zijn rails om overheen te roetsjen, bumpers en vijanden om vanaf te stuiteren en loopings vol genot. Kort samengevat: dit is Sonic Unleashed, maar dan zonder de nachtscènes, zonder weerwolven, zonder tergend traag pretbederf. Dit is Sonic zoals we hem willen hebben. En die kleurtjes blijken ook zo gek nog niet.

HELEMAAL PASSEND

Het woordje 'colours' verwijst naar de Wisps die Sonic kan pakken. Deze doen niets af aan de snelheid van het spel. Sterker nog: ze voegen daar iets aan toe.
De blauwe Wisp stuurt Sonic als een laserstraal vooruit en door draden; met de gele kan Sonic zich de grond in boren, terwijl de oranje hem als een raket de lucht in knalt. Snel, flitsend, hectisch, knallend, helemaal passend bij wat Sonic moet zijn.
Kunnen we nu dan werkelijk een ijzersterke, volbloed Sonic in 3D verwachten?
Die vraag wil ik na het spelen van Sonic Colours graag met een wedervraag beantwoorden: waarom niet?

VERWACHTING

Het heeft twaalf jaren en minstens zoveel teleurstellingen gekost, maar eindelijk lijkt Sonic Team met hun mascotte Sonic weer op het juiste pad beland. Een pad waar je Sonic met halsbrekende snelheden en zonder geforceerde vertragingen overheen jaagt, precies zoals het allemaal bedoeld is.

- + Sonic doet precies waar hij goed in is, in levels die gonzen van de flitsende actie.
- + Geen weerwolf, geen zwaard, gewoon Sonic, bumpers, loopings, ringen en acht nieuwe power-ups om de snelheid nog wat op te voeren.

JURJEN

SONIC COLOURS
SONIC TEAM / SEGA
WII / DS
Q4 2010

EPIC MIC

Epic Mickey moet Mickey Mouse van een braaf, oubollig en kinderachtig stripfiguur veranderen in een videogameheld van epische proporties, en dat zou best eens kunnen lukken, denkt Jurjen. En Jurjen kan het weten, omdat hij Epic Mickey inmiddels uitgebreid heeft gespeeld.

Het was 1976. Ik was zes en droomde ervan ooit zelf eens een Dapper Snijdertje te zijn.
Dat kwam door een prentenboekje dat ik toen keer op keer las, met Mickey Mouse als Het Dappere Snijdertje.
Mickey was een kleermaker die in een middeleeuws landschap strijd leverde met een reus. Uiteindelijk gebruikte de muis naald en draad om de reus te strikken en te vellen.
Kun jij je ook nog zoiets herinneren uit je vroege jeugd? Iets wat je greep, iets wat je betoverde, iets wat zó tot je verbeelding sprak dat het voelde alsof je het écht beleefde?
Toen ik zes was, was het prentenboek van Mickey Mouse als Het Dappere Snijdertje zo ongeveer het beste wat mij was overkomen.

DAPPERE HELD

Natuurlijk heb ik in mijn verdere leven nog vele andere mooie dingen beleefd. Ik denk dan aan de Mario-games van Miyamoto. De In de Ban van de Ring-boeken van Tolkien. De Spider-Man-strips van Marvel. De Star Wars-films van Lucas. Dat lijken opzichzelfstaande dingen, maar voor mij zijn ze dat niet.
Al die dingen onttrokken me aan het alledaagse, voerden me mee naar wondere werelden, waarin ik meeleefde met de grootse, wereldreddende daden van een onwaarschijnlijke maar uiteindelijk altijd dappere held.
In het echt ben ik ook best een held (ik durf na drie biertjes bijvoorbeeld best in Superman - The Ride en verschoon af en toe een luier) maar ik blijf immer op zoek naar die paar speciale boeken, films en games die mij meevoeren naar wondere werelden waarin ik mijzelf een échte held kan wanen.

> **"IK HEB GOEDE HOOP DAT DIT AVONTUUR EPIC GAAT WORDEN."**

PLAYSTYLE MATTERS?

Je kunt vijanden uitschakelen door ze met paint of thinner te raken, en die keuze blijft niet zonder gevolgen. Bij gebruik van paint veranderen je vijanden bijvoorbeeld in vrienden en wordt de muziek vrolijker van toon, terwijl thinner je vijanden werkelijk oplost en de muziek grimmiger maakt.
Dit wordt door de ontwikkelaar het 'playstyle matters'-effect genoemd. Helaas bleken de gevolgen van mijn keuze voor paint of thinner in de versie die ik speelde te kortstondig en van te weinig impact om interessant te zijn. Playstyle matters? Dat valt wel mee.



In Engeland heet een Graaf een Duke. Is wel grappig als je dan als Engelse Graaf Donald heet... Duke Donald...

DUISTERE TEKENFILMWERELD

En toen kwam 2009. Met het eerste nieuws over Epic Mickey. Van Warren Spector. Voor de Wii nog wel.
Toen ik er een paar dingetjes van had gezien en gehoord, wist ik genoeg. Die goeie ouwe Mickey in een nieuwe, wat duistere tekenfilmwereld. Een wereld ontsproten aan het zieke brein van het jaloerse konijn Oswald. Een wereld die is opgebouwd uit de afgedankte personages, omgevingen en attracties uit de wereld van Disney.
Ik wilde er niets van weten.
Ik wilde er niets van weten... tot ik de game op mijn gemak eens zelf kon proberen! En dat moment heeft onlangs plaatsgevonden.

PAINT EN THINNER

Ik loop en spring met Mickey Mouse over de brede treden van een wenteltrap in Dark Beauty's Castle, een duistere variant van Doornroosje's kasteel dat geheimzinnig en sfeervol in beeld verschijnt.
Als ik een gat in de trap bereik, kan ik daar natuurlijk gewoon overheen springen met een dubbele sprong. Maar ik kan de Wii-afstandsbediening ook op het gat in de trap richten en op de B-knop drukken om verf (paint) te spuiten, waardoor het ontbrekende deel van de trap op magische wijze verschijnt. Dit verschenen deel kan ik vervolgens weer verwijderen door thinner te spuiten met de Z-knop.
Het spelen met paint en thinner is het kenmerkende en meest interessante deel van de gameplay, dat werd me al snel duidelijk.

LEUKE MOGELIJKHEDEN

Nee, het is niet mogelijk om alles wat je ziet met thinner te verwijderen. Sommige delen van je omgeving zijn 'echt' en ongevoelig voor



...KEY

JURJEN SPUIT VERF EN THINNER



Het is een beetje onduidelijk tot welke kunststroming we het werk van Mickey moeten rekenen. Afgaande op dit plaatje denk aan het ejaculisme. Nou ja, het is sowieso al knap met een muisarm...

FILMROLLEN
Vergeet niet in elk 2D-level de filmrol mee te pikken, want de geruchten gaan dat de originele tekenfilms in het spel beschikbaar komen als je ze allemaal hebt verzameld.

thinner. Andere delen zijn 'toon' en die kun je dus wel laten verdwijnen. Dat levert leuke mogelijkheden op. Je treft bijvoorbeeld een 'echte' blokkade op een vloer van 'toon'. Je verwijdert de vloer met thinner, waardoor de blokkade omlaag valt. Dan gebruik je paint om de toon-vloer weer te herstellen en je weg te vervolgen.
Je kunt ook draaiende tandwielen van 'toon' verwijderen om de daaraan verbonden platformen tot stilstand te brengen. Of speuren naar transparante platformen die je met paint zichtbaar en solide kunt maken. Of muren van 'toon' verwijderen om schatkisten te vinden.

OPTIONELE DINGEN

Het duistere kasteel van Doornroosje was een 'action map', een 3D-omgeving waarin je vijanden moet verslaan, via platformen moet springen en opdrachten moet voltooien om de uitgang te bereiken en te openen.
Als je die uitgang hebt geopend, betekent dat overigens niet dat je klaar bent met die action map. Er zijn altijd nog wel wat optionele dingen om te doen. Bijvoorbeeld om één van de zestig Disney-speldjes te vinden, extra E-cards te verzamelen (hier kun je in een HUB-level health, ammo en speciale voorwerpen mee kopen) of de gekke mannetjes ('Gremlins') te helpen die Wasteland bevolken. Ga je wel naar de uitgang, dan zie je dat dit eigenlijk het beginscherm is van een klassiek Mickey-filmpje. Je kunt erin springen om in deze tekenfilm te belanden.

TWEEDIMENSIONALE PLATFORMLEVELS

De tekenfilm-levels worden door de ontwikkelaars 'transition levels' genoemd, en werken heel anders dan de 'action maps'.
Het zijn tweedimensionale platformlevels waarin je geen paint en thinner kunt gebruiken. Je moet simpelweg van platform naar platform springen om de deur naar de volgende 'action map' te bereiken. Dat klinkt beperkt en ouderwets, maar de levels zijn te kort om je daaraan te storen. Het zijn eerder minigame-achtige intermezzo's dan échte levels. En omdat elk level is gebaseerd op een andere tekenfilm, kom je in de fraaiste en gekste situaties terecht.

SKILL MOVES
Mickey Mouse krijgt in de loop van het spel geen power-ups of nieuwe moves. Wel kan hij (vanaf het begin al) een paar zogenaamde 'skill moves' uitvoeren, om bijvoorbeeld na een dubbele sprong nog een klein hopje te maken, of tijdens een sprong de vloer onder hem met paint/thinner te raken.



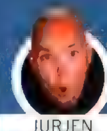
PLUTOPIA

In het sfeervolle Mickey and the Beanstalk hop je van blad naar blad om de top van de bonenstaak te bereiken, en de felgekleurde waanwereld van Plutopia wordt een van de betere LSD-trips die je zonder LSD kunt beleven.
Er zijn ook zwartwit-levels die teruggrijpen naar de allereerste avonturen van Oswald, zoals Oh What a Night, en Mickey, zoals Steamboat Willie. Helaas was The Brave Little Tailor (zo heet het Dappere Snijdertje in het Engels) niet aanwezig in de preview-versie die ik speelde. Maar je begrijpt dat het Dappere Snijdertje in mij niet kan wachten om binnenkort met de complete game aan de slag te gaan!



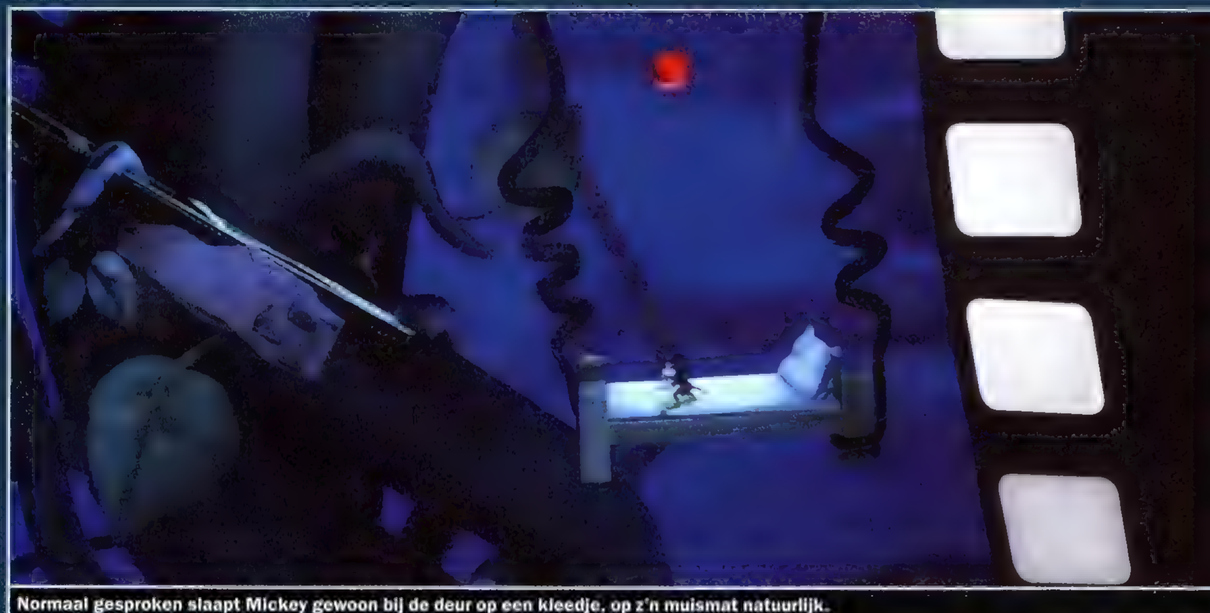
Epic Mickey maakt indruk met geweldige en gevarieerde werelden, lekkere platformactie en een bijzonder paint/thinner-systeem dat de gameplay de vereiste variatie en diepgang geeft. Ik heb goede hoop dat dit avontuur epic gaat worden, al vond ik het 'playstyle matters'-idee (nog) niet goed uit de verf komen.

- + Prachtige tekenfilmwerelden vol leuke dingen om te doen en te ontdekken.
- + Paint/thinner-systeem maakt nieuwe, interessante uitdagingen mogelijk.
- − 'Playstyle matters'-aspect stelt weinig voor.



JURJEN

EPIC MICKEY
Wii
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS / NAMCO BANDAI
23 NOVEMBER 2010



Normaal gesproken slaapt Mickey gewoon bij de deur op een kleedje, op z'n muismat natuurlijk.

CALL O[F DUTY]
BLACK OPS MULTIPLAYER

Dat Call of Duty: Black Ops een van de meest besproken en succesvolste titels van 2010 gaat worden, staat op voorhand eigenlijk al vast. Maar ontwikkelaar Treyarch is er op gebrand om die kwalificaties niet alleen vanwege de naam maar puur op inhoud en beleving te verdienen. De single-player campagne ligt op koers, maar bij CoD draait het natuurlijk om de multiplayer. Jan vloog naar Los Angeles voor een groots opgezet multiplayer event waar hij voor het allereerst een hands-on kreeg met de felbegeerde game.

Voor Call of Duty: Black Ops worden kosten noch moeite gespaard, zoveel is duidelijk. In Amerika houdt men van groot en dus had Activision het complete California Science Center afgehuurd om een dikke driehonderd journalisten voor het eerst te laten spelen met de multiplayer van Black Ops. Ondergetekende was erbij, en ik werd verwelkomd door enkele goedlachse, aantrekkelijke gastvrouwen die in hun witte hemdjes en zwarte rokjes de hele avond met dienbladen vol drank en eten rondliepen. Waarom die mooie meiden allemaal een Buddy Holly annex Elvis Costello annex Gordon Freeman uilenbril droegen, wist niemand maar het zal wel erg hip geweest zijn. Nerdy is the new black, zeg maar (zie ook pag.81).

> "COD FANS HEBBEN HEEL WAT OM NAAR UIT TE KIJKEN."

Rookmachines, dreigende Defcon lampen, metershoge Black Ops doeken en een erg goede DJ deden de rest. Petje af voor de aankleding dus. Activision had alles tot in de puntjes geregeld.

REMOTE CAR BOMB

Leuk die aankleding en die toffe sfeer, maar ik was hier voor de game en hemeltjelief, wat valt daar veel over te melden.
Om te beginnen zal iedereen die World at War en Modern Warfare 2 in multiplayer heeft gespeeld, zich meteen thuis voelen. Het is pick up & play, de controles voelen identiek. Toch is er heel veel aangevuld en gewijzigd.
Om te beginnen kun je meer dan ooit het uiterlijk van je speler veranderen. De perk in categorie 'Perk 1' brengt niet alleen een logisch gameplay-voordeel met zich mee, maar bepaalt ook het uiterlijk van een soldaat. Hierdoor kunnen spelers zien welke keuze anderen hebben gemaakt.
Evenals in Modern Warfare 2 hebben alle perks ook een 'pro'-variant. De Killstreaks (zie kader) zijn natuurlijk van de partij maar ze zijn inhoudelijk flink op de schop gegaan.
Een van de leukste bonussen die je kunt vrijspelen is de RC-XD, deze remote car kun je in third-person besturen en zo richting snipers of nietsvermoedende spelers rijden om 'm vervolgens op te blazen. Zal id Software niet blij mee zijn, deze feature zit namelijk ook in Rage.
Andere Killstreak bonussen zijn het plaatsen van een SAM Turret (om andere gamers in vrijgespeelde vliegtuigen en helikopters uit de lucht te knallen), het inroepen van een Napalm Strike of het loslaten van Attack Dogs.
De RC-XD was verreweg het populairst tijdens het event. In Team Deathmatch kan de RC-XD dan ook een heel geniepig wapen zijn.

COD: NU OOK VOOR NOOBS

Recent onderzoek heeft uitgewezen dat vier op de tien CoD spelers nooit multiplayer speelt omdat die groep online simpelweg wordt weggevaagd door de core spelers. Zwaar geïmponeerd verlaten ze het multiplayer decor en vervolgens belandt de game in de kast. Eeuwig zonde, vinden de makers (die bovendien op

KILLSTREAKS

Knal vijanden in een flow achter elkaar neer zonder zelf neer te gaan, en je verdient de volgende Killstreaks.

3 Kills	Spy Plane
3 Kills	RC-XD (RC bomb)
4 Kills	Counter Spy Plane
4 Kills	SAM Turret
5 Kills	Care Package
5 Kills	Napalm Strike
6 Kills	Sentry Gun
6 Kills	Mortar Team
7 Kills	Attack Helicopter
7 Kills	Valkyrie Rockets
8 Kills	Blackbird
8 Kills	Rolling Thunder
9 Kills	Chopper Gunner
11 Kills	Attack Dogs
11 Kills	Gunship



PC DOET MEE

Toen CoD: MW2 vorig jaar aankondigde geen dedicated servers te ondersteunen, schreeuwde de PC achterban moord en brand. Men voelde zich in de steek gelaten. Anderzijds zou je kunnen zeggen dat de CoD ontwikkelaars zelf ook in de steek gelaten waren, want zowel Modern Warfare als World at War op PC behoorden tot de meest illegaal gedownloade speltitels in respectievelijk 2008 en 2009.
Treyarch is echter de kwaadste niet en ondersteunt dedicated servers voor Black Ops op PC. Daarnaast zal deze versie vlak na launch voorzien worden van modding tools. Goed nieuws voor de knutselaars onder ons.



Veel soldaten hadden de initialen van hun liefje in hun geweer gekerfd of de naam van hun favoriete voetbalclub, een enkeling dat van Provinciaal Waterleidingbedrijf Noord-Holland...

F DUTY

JAN SPEELT DE MULTIPLAYER



Call of Duty: Blue Ops?



die manier potentiële DLC klanten mislopen) vandaar de introductie van de gloednieuwe Combat Training mode. Deze laat je alleen of coöperatief tegen bots spelen, in drie moeilijkheidsgraden. Zo kunnen nieuwkomers op hun gemak alle ins & outs van het ranken, de perks en de maps op zich in laten werken om uiteindelijk de overstap te maken naar multiplayer met echte mensen. Een slimme move, al staat of valt deze mode bij de A.I. van de bots.

GELD VERDIENEN... EN VERGOKKEN

Van grote invloed op de multiplayer van Black Ops is het feit dat je naast XP deze keer ook CP verdient. CP staat voor Call of Duty Points en is de ingame currency; 'geld' dus waarmee je allerlei lekkers kunt 'kopen'.

Door online goed te presteren verdien je XP en CP, door de XP stijg je in rang en zo komen perks en nieuwe wapensets vrij. Met de CP kun je vervolgens wapens en upgrades kopen.
Rechtstreeks daaraan gekoppeld zijn de zogenaamde Contracts. Dit zijn tijdgelimiteerde challenges die Treyarch van tijd tot tijd inzet waarmee spelers extra XP en/of CP kunnen verdienen. Denk aan de meeste Killstreaks halen in een bepaalde tijd of het zo goed mogelijk presteren in een team. Middels deze contractuele challenges kun je dus nog beter je speelstijl definiëren.
Het allerleukste aan het verdienen van ingame geld zijn de Wager Matches. De Wager Matches vormen een aparte mode waarin je CP kunt inzetten. Als je vervolgens na een speelronde bij de eerste drie bent geëindigd, verdubbel, verdrievoudig of verviervoudig je je inzet. Eindig je als vierde of lager, dan is je inzet weg. Hoe tof is dat? Het gaat in de Wager Matches dus niet alleen om de eer maar ook om de pecunia en reken maar dat mensen dan nog fanatieker worden.

DE WAGER MODES

De Wager Matches bestaan uit vier absurde spelmodi (Gun Game, Sharpshooter, Sticks & Stones en One In The Chamber) en zijn misschien wel het beste dat CoD: Black Ops multiplayer te bieden heeft. Ik zal er daarom wat meer over vertellen.

Gun Game
Werkt als volgt: iedereen begint met enkel een knife en werkt zich, naarmate je meer kills maakt, op naar een beter wapen om uiteindelijk bij een überdikke automatische gun uit te komen en een regen van kogels uit te spuwen. Weet je echter iemand neer te halen door een »







Zoek de verschillen.

» tomahawk in zijn nek te gooien (ja, inderdaad, een tomahawk!) dan verliest diegene zijn wapens en begint ie weer van voor af aan met een knife.

Sharpshooter. Klinkt simpel maar is briljant in zijn uitvoering. Het komt er op neer dat iedereen steeds dezelfde random wapens krijgt toegewezen en om de 45 seconden wisselen de wapens weer.
Dat betekent dat iedereen bijvoorbeeld begint met een shotgun en boem, 45 seconden later beschikt iedereen over een sluipschuttersgeweer om 45 seconden erna een M5 te hanteren en, hoppa, 45 seconden daarna heeft iedereen dual pistols. Iedere speler heeft dus evenveel voordeel of nadeel omdat niemand zijn of haar favoriete loadout kan kiezen. Je moet in deze mode dus goed zijn in de handling van álle wapens en niemand van de deelnemers in Sharpshooter heeft een betere gun dan de ander. Erg goed bedacht.

Sticks & Stones. Deze Wager mode introduceert een aantal nieuwe coole wapens en dat levert een heerlijke chaos op. De crossbow kent explosive arrows en die ontploffen een paar seconden na impact. De ballistic knife is retecool, alleen kwam ik er pas later achter dat ie het maar één keer doet en dat je het "wegschietmes" daarna weer op moet pakken om opnieuw te kunnen gebruiken. Ook de tomahawk is cool. Als je zelf geraakt bent door een explosief pijltje, krijg je een onscreen melding. Je gaat er dan hoe dan ook aan, maar je kunt dan nog snel als een dolle om je heen gaan moorden om nog een paar mensen met je mee de dood in te sleuren.

One In The Chamber. Dit is mijn absolute favoriet omdat het super veel spanning met zich mee brengt. Alle spelers krijgen een pistool met slechts één kogel en drie levens. That's it. Bij iedere kill verdien je een extra kogel en degene die als laatste overblijft, wint de ronde.
De crux is dat als je mist, je dus geen ammo meer hebt. Dan heb je enkel nog je knife om kills mee te maken. Of je trekt je (lege) pistool om te faken dat je nog een kogel hebt. Spelers kunnen dus niet als een dolle gaan knallen; het is erop of eronder.
Dit levert bijna ondraaglijke spanning op, omdat iedereen weet dat als ie schiet het ook een kill moet zijn, en als je mist, je tegenstander jou meteen vol in je lijf schiet (als ie tenminste nog een kogel in zijn magazijn heeft zitten).
Ik ben echt als een blok gevallen voor deze mode.

MAPS

CoD: Black Ops kent bij release veertien multiplayer maps. Ik kon er vier uittesten tijdens het event, te weten Launch, Summit, Cracked en Radiation. De map **Launch** is verreweg de tofste en speelt zich af op een raketlanceerbasis. Een enorme nucleaire raket staat klaar om gelanceerd te worden en stijgt halverwege de speelronde op, een enorme beeldvullende rookpluim achterlatend. Vervolgens komt een ondergrondse basis als extra ruimte beschikbaar waarin je elkaar achterna kunt zitten en af kan knallen.
Cracked is de 'Kapot Geschoten Stad' map en deed denken aan die uit Uncharted 2 (inclusief autobuswrakken). Deze map leent zich het best voor snipers.
Radiation is een groot fabrieksterrein met veel indoor ruimten en een paar buitenplekken. Leuk detail: een lopende band waar je op kunt jumpen en op kunt vechten maar waar je wel tijdig vanaf moet springen.
Summit is een sneeuwmap en die vind ik visueel het sfeervolst, qua layout lijkt ie erg veel op maps uit de vorige CoD games.

FILMPJE

CoD: Black Ops heeft, vergelijkbaar met Halo, een Theater optie. Online potjes worden, indien aangevinkt, volledig opgenomen. Achteraf kun je speelronden terugkijken, deze editten en er je eigen clips van maken. De clips kun je opslaan en uploaden zodat anderen ze kunnen bekijken. Tijdens de editing heb je volledige controle over de camera waardoor je de actie vanuit alle hoeken kunt belichten.

CUSTOMIZE

CoD: BO kent veertig wapens en zeshonderd combinaties. Je kunt van alles tweaken en aanpassen aan de game. Zo kun je bijvoorbeeld een gun uitrusten met een vlammenwerper attachment in plaats van een minirocketlauncher.
Heel cool: je kunt je eigen emblemen maken en die op je guns plakken. Je kunt ze niet daadwerkelijk zelf ontwerpen maar je kunt wel kiezen uit images, layers en backgrounds. Vervolgens kunnen spelers daar weer naar hartenlust op variëren om zo iets moois en unieks op hun guns te plakken.
Of wat te denken van het feit dat je zelf je richtcursor kunt aanpassen? In plaats van het bekende rondje, stopje of vierkantje kun je nu bijvoorbeeld een smiley of een ying & yang-teken als vizier-tje instellen.
Het moge duidelijk zijn dat Treyarch niet over een nacht ijs is gegaan en CoD fans heel wat hebben om naar uit te kijken.

VERWACHTING

Het lijkt er sterk op dat Treyarch met Black Ops de reputatie van B-team voorgoed van zich af gaat schudden. De multiplayer staat als een huis en huisvest genoeg vernieuwing en aanvullingen om de doorgewinterde CoD speler aan zich te blijven binden, maar tegelijkertijd worden nieuwkomers ook verwelkomd. Met name de Wager Matches zullen voor een nieuwe verslaving gaan zorgen.

- \+ Wager Matches.
- \+ Combat Training.
- \+ Dikke Killstreaks.
- \+ Customize opties.
- − Men blijft vaag over de Zombie mode.



JAN

CALL OF DUTY: BLACK OPS
- MULTIPLAYER
PC / PS3 / XBOX 360
TREYARCH / ACTIVISION
9 NOVEMBER 2010


102 FM


102 FM
1 2 3 4 5
RADIO·538

EXCLUSIEF!

RESIST

Tijdens de afgelopen Gamescom stal Insomniac de show met Ratchet & Clank: All 4 One en Resistance 3, hoewel van die laatste game slechts een prikkelende, onheilspellende teaser getoond werd. Gelukkig opende Insomniac kort daarop in Los Angeles voor Jan de deuren voor een uitgebreide eerste kennismaking met Resistance 3. Een ding werd meteen duidelijk: de mensheid staat er slechter voor dan ooit...

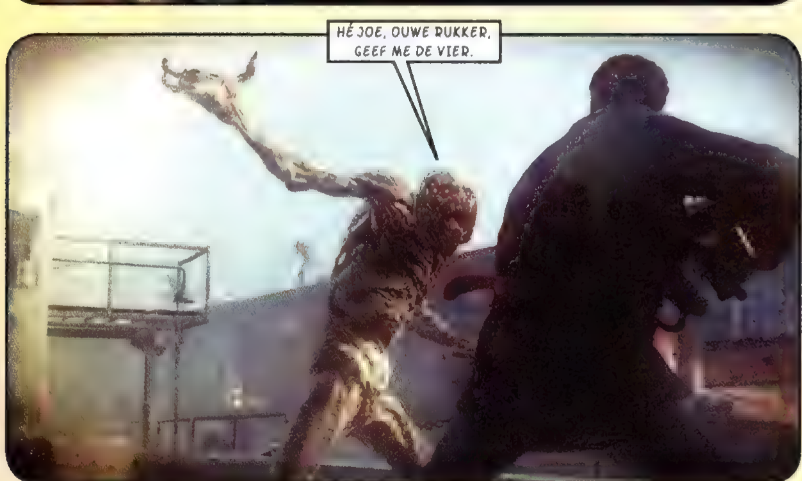
De alternatieve jaren '50 die het Resistance universum verbeeldt, hebben weinig goeds voor het menselijke ras gebracht. De buitenaardse Chimera bleek een niet te stuiten macht die de Aarde volledig onder de voet gelopen heeft. Resistance (1) stond in het teken van de militaire campagne van de mensheid tegen de Chimera in Europa. In Resistance 2 draaide het om de Sentinels en had de shooter gameplay een hoog Spec Ops gehalte.
Voor deel 3 willen de makers zo ver mogelijk weg blijven van een militair perspectief en de actie belichten vanuit het standpunt van de weinige mensen die nog over zijn en iedere dag worstelen om te overleven. Resistance 3 toont meer dan ooit een gewelddadige, brute wereld waarin mensen ondergedoken zijn en in kleine groepjes trachten er het beste van te maken.

Ondertussen transformeren de Chimera de Aarde. Typische Chimera flora en fauna manifesteert zich steeds prominenter en ook buitenaardse bouwsels verschijnen meer en meer aan de horizon. Mensen die door de Chimera gespot worden, kunnen hun ass goodbye kissen; niet verwonderlijk dus dat het menselijk ras met uitsterven wordt bedreigd.











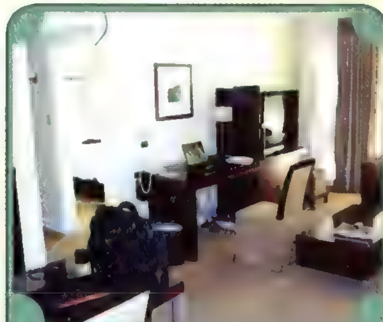
ANCE 3

JAN BELEEFT DE UITROEIING VAN DE MENSHEID

INSOMNIAC BREIDT UIT

De zaken gaan goed bij Insomniac. Niet alleen zijn er momenteel veel coole projecten in de maak, vorig jaar opende de ontwikkelaar zelfs een nieuwe, tweede studio in North Carolina waar men momenteel hard bezig is met Ratchet & Clank: All 4 One, een coöperatief action adventure voor vier spelers.
Op de thuisbasis in Burbank, Los Angeles wordt, naast Resistance 3, gewerkt aan nog een game, een geheime nieuwe multiplatform titel voor Electronic Arts. Dit spel zal verschijnen voor PS3 en Xbox 360 en dat is tegelijkertijd het enige dat men er over kwijt wilde. Eén ding wilde Insomniac me wel vertellen: "(grijnzend) Je kunt er vanuit gaan dat het geen kartgame wordt".

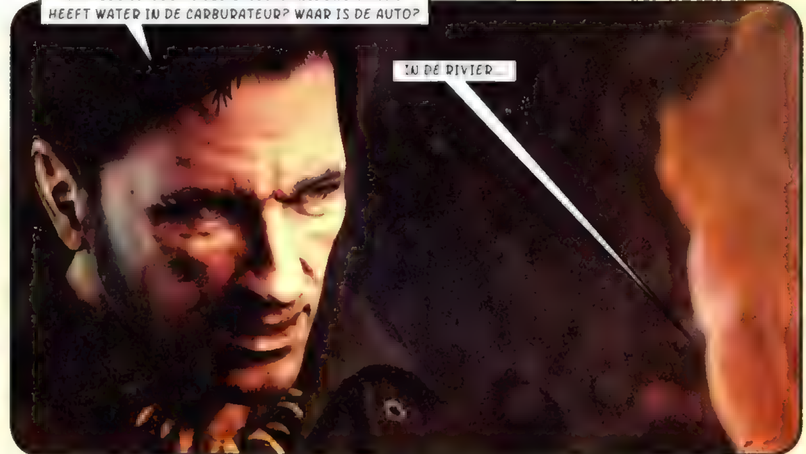




HOTELKAMER? APPARTEMENT!

Ik heb op diverse perstrips al van heel wat mooie hotelkamers mogen genieten, maar de Sunset Marquis was er weer eentje om in te lijsten. Aan de rand van het zwembad was het heerlijk zonnen en mijn kamer was meer een appartement, met twee televisies, een aparte keuken, badkamer, woonkamer en slaapkamer.
Gek hè, dat ik steeds minder zin heb om zomers te kamperen








En toch lezen deze gasten hun kinderen ook voor, voor het slapen gaan...

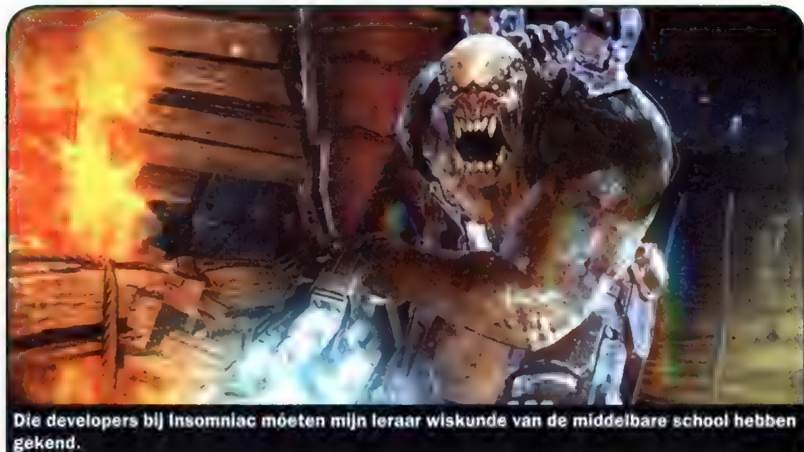
JOE CAPELLI

Na twee games met Nathan Hale gespeeld te hebben, kruipen we deze keer in de huid van Joseph Capelli (Joe); degene die Nathan uiteindelijk door zijn hoofd schiet omdat hij aan het einde van Resistance 2 in een Chimera is veranderd. Joe is een ex-marinier, een harde gunslinger die met vrouw en kind teruggetrokken leeft in de laatste Sentinel.
Tegen zijn zin raakt hij toch weer betrokken bij een groter avontuur. Wanneer zijn thuisstad door de Chimera van de kaart wordt geveegd, trekt hij met een klein groepje verzetslieden naar New York. Daar ligt volgens wetenschapper Fyodor Malikov de sleutel tot de ommekeer; de laatste kans om het tij te keren en de vernietiging van de mensheid een halt toe te roepen.

AMBUSH

Het Resistance 3 team heeft mij opvallend veel laten zien voor een zogenaamde 'onthullingstrip' dus laten we maar snel beginnen met de missie 'Ambush'.
Joe Capelli en wat andere verzetsleden lopen door de straten van Haven - Oklahoma of wat daar nog van over is. Stukgeschoten gebouwen, uitgebrande autowrakken, enorme bergen steen en hout, meer is het niet. Een depressieve sfeer hangt over de verweerde stad, alsof de makers net The Road (de film) hebben gezien en het desolate karakter ervan in hun design hebben laten doorwerken.
Toch is het kleurenpalet tegelijkertijd een stuk voller en meer divers dan in de voorgangers. Deel 1 was vooral bruingrijs, Resistance 2 had al meer kleur en Resistance 3 heeft nog meer die 'ouderwetse kleurenfoto'-look.
Capelli en zijn kornuiten stellen zich stuk voor stuk verdekt op en Joe laat een verkenningsdrone los om de aanwezige Chimera uit hun tent te lokken. Het werkt, want al snel verschijnt er met veel kabaal en rookpluimen een klein dropship ten tonele die het vuur op "mijn" groep opent.
We verlaten onze schuilplaats en rennen door de straten terwijl Joe's computergestuurde teammaten eveneens niet stil zitten. Ook schreeuwen ze aanwijzingen tegen Joe en de overige groepsleden om elkaar te helpen in het heetst van de strijd.
Hiermee wordt meteen duidelijk dat jouw computergestuurde metgezellen in dit derde deel een actievere rol spelen dan voorheen, iets dat Insomniac ook noemde als een van de speerpunten van deze game. Dan komen de Chimera Hybrids »


Als ik moest kiezen tussen een invasie van Chimera of een kabinet Rutte/Verhagen, wist ik 't zonet nog niet...


Die developers bij Insomniac móeten mijn leraar wiskunde van de middelbare school hebben gekend.

» in beeld. Vol agressie en haat storten ze zich in het strijdgewoel; ze springen van dak naar dak en leggen Joe en de zijnen het vuur aan de schenen. Wanneer een tweede dropship landt en nog meer Hybrids de verzetshelden bestoken met vijandelijk vuur wordt de shootout nog chaotischer en intenser.

Veel leeggeschoten munitiemagazijnen later, is de aanval afgeslagen en kan iedereen even op adem komen.

ONDERGRONDS

De wapens in de game zijn vertrouwd want de meeste stammen uit Resistance 2. Deze keer kunnen de guns ook geupgrade worden maar hoe dat precies in zijn werk gaat, houdt het developersteam nog even voor zich.

The Weaponwheel is ook terug van weggeweest omdat de makers vinden dat dit goed bij de gameplay van de shooter past. Zo wil Insomniac de spelers meer keuze geven welke wapens ze gebruiken, en dan vooral goede combinaties laten kiezen. Deze keer met iron sight bij de Chimera wapens voor nog meer up, close & personal feel voor de actie. Actie die soms bewust uitgesteld wordt om ingame context te scheppen en een beter verhaal te kunnen vertellen.

In de tweede missie, 'Haven', houden mensen zich schuil in kelders en tunnels onder de stad, terwijl Chimera Death Squads de straten afstropen.

Joe is op pad met Lester en de twee beginnen hun missie in een kapotgeschoten restaurantje.

Het eethuisje is vrijwel compleet verwoest en lijkt verlaten. Zonlicht schijnt door de jaloezieën naar binnen, stoflichtjes dansen op de zonnestralen en doen de grimmige buitenwereld even vergeten. Maar dan horen we gegrom en gesnuif en duiken we snel een kelder in, diep onder de grond. Via een gangenstelsel vervolgen we ons pad. Bovengronds zoeken de Chimera naar nog levende mensen.

Een rode lichtstraal schijnt door enkele kieren naar beneden. Een moeder trekt haar zoontje net op tijd bij zich op schoot en houdt zich doodstil om maar niet door de straal geraakt te worden. Wanneer Joe en Lester weer omhoog gaan, blijken ze in een winkel beland waar andere verzetsleden bijeengekomen zijn.

Een van de mannen leunt tegen een dichtgespijkerd raam en gluurt naar buiten. Dan wordt hij, met planken en al door Chimera naar buiten gerukt! Geschreeuw, gegrom, het geluid van scheurend vlees, kogels, paniek!

Joe en de rest van de mannen stormen naar buiten en er volgt een shootout op leven en dood.

Dan dient een Stalker zich aan, die mechanische minitank met spinachtige poten die je nog wel kent uit de eerdere delen. De Stalker is omhuld door een forcefield waardoor onze kogels weinig uithalen. Joe sprint voor z'n leven, klimt een gebouw op en bestookt de Stalker met alles wat hij heeft. Een paar welgemikte EMP granaten blijken de minitank uiteindelijk fataal, want wanneer hierdoor zijn krachtveld is weggevallen, kunnen we met z'n allen de Stalker de volle laag geven en zakt het mechanische monster uiteindelijk in elkaar.

LEAPER SOEP

Voor en na de missies is er veel ruimte voor opbouw, bespiegeling en context. Een vergelijking met de game Homefront dringt zich direct op wanneer Joe in een derde missie in een bergdorpje belandt waar een oud schoolgebouw als laatste toevluchtsoord dienst doet. Hier hebben zich een handjevol mensen verschanst.

Tijdens dit deel van de presentatie geen kogels of grommende Chimera; de game neemt uitgebreid de tijd om de situatie en de omgeving te schetsen.

Naast Homefront doet met name de setting in het schoolgebouw ook denken aan Metro 2033. We zien hoe een oudere vrouw enkele kinderen voorleest, anderen zijn omringd door kaarsen in



MULTIPLAYER

Tijdens mijn studiebezoek kreeg ik een multiplayer map te zien: een zwaar gehavende en niet meer in gebruik zijnde gevangenis in de Republiek Tsjaad, in Afrika (zie screens). De sfeer van de map deed me (opnieuw) een beetje aan Half-Life 2 denken.

Het ontwikkelteam laat de multiplayer bewust in maps over de hele wereld plaatsvinden om te benadrukken dat de hele wereld in de greep van de Chimera is. De multiplayer zal zich opnieuw focussen op de 'weird and wild weaponry', verschillende klassen en progression based gameplay (perks dus) waarbij ik met name benieuwd ben naar de vele beloofde upgrades van de diverse guns.

De op zichzelf staande co-op mode met eigen verhaal uit Resistance 2 gaan we niet terugvinden in deel 3. In plaats daarvan is de singleplayer campaign ontworpen met een formule speciaal coöperatief te spelen zowel in splitscreen als online.



gebed verzonken. Een meisje huilt in een hoekje boven het dode lichaam van een van haar ouders terwijl in een ander deel van het gebouw een groepje mannen soep aan het eten is en de dag doorneemt. Een grote teil met stukken Leaper staat bij het fornuis. Inderdaad er staat Leaper soep op het menu. Tja, bittere tijden vragen om bittere maatregelen.

DODE KRAKEN

Het deel in het schoolgebouw in het bergdorpje is een duidelijke manier van show and tell waardoor je als speler direct ziet wat de strijd tegen de Chimera voor impact heeft op de gewone mens. Gezinnen zijn uit elkaar gerukt, kinderen zijn wees geworden, en de honger en wanhoop is van de gezichten af te lezen. Resistance 3 verbeeldt de benarde situatie ook op subtielere wijze om tegelijkertijd het geheel een diepere context te verschaffen, bijvoorbeeld via terugkerende radio-oproepen. Zoals bijvoorbeeld tijdens de 'Haven Boat Traversal' missie, zonder twijfel het klapstuk van de presentatie op de burelen bij Insomniac.

De missie begint op een boot waar Malikov achter het roer staat en Joe de omgeving aftuurt. De omgeving maakt een dieptrieste indruk; grote delen van de stad zijn overstroomd en een dikke mist hangt over de zompige wereld. Doel is het bereiken van een half ondergelopen motel waar mensen wachten op evacuatie.

Op de radio horen we een man vragen om meer medicijnen om gewonden te kunnen verzorgen. Dan de bezorgde stem van een moeder: "Molly, where are you? I have been looking for you for days now. Please contact me if you hear this...".

Bedrukt vervolgen we onze tocht over de rivier. Op de ronddobberende wrakstukken, boomstammen en vastgelopen boten begint zich langzaam Chimera flora te nestelen. Handige bijkomstigheid: schieten op deze gelige bollen heeft een explosie tot gevolg.

Dan doemt het motel op maar van overlevenden geen spoor. Plotseling... gesis en gesnuif! The Grim duiken ineens van alle kanten op. Vanaf de kant bekogelen ze de boot met projectielen en bespringen ze het vaartuig. Joe wisselt zijn pistool af met de Bullseye MK II en schiet de een na de andere Grim naar de hel.

Als de meeste Grim zijn afgeschud, vervolgen we onze tocht. De omgeving raakt steeds meer in mist



Die Chimera nemen alles letterlijk. Joe had dus ook nooit tegen die Goliath moeten zeggen dat ie 't wel kon schudden...

gehuld. Dan doemt een enorme Kraken op, dat wil zeggen wat er nog van over is. De enorme boss uit Resistance 2 hangt hier dood en opengereten over enkele stellages en gebouwen heen. Leapers doen zich tegoed aan het rottende vlees van de Kraken terwijl je onder het gigantische beest doorvaart. Een even walgelijk als fantastisch schouwspel.

Je kunt de Leapers met rust laten of ze beschieten. In het eerste geval laten zij jou ook met rust, in het laatste geval zullen ze massaal de boot bespringen en mag je weer aan de bak.

DE FINALE

Het level is nog niet afgelopen. We varen een stuk verder en dan, daar, in de verte, een enorme beeldvullende Goliath! Moedertjelief, dit het einde! Dit wordt onze dood! Of...? De mechanische kolos boezemt zoveel ontzag in dat we bijna met de boot tegen de oever botsen. Om uit het zicht van de Goliath te blijven varen we de boot onder een grote brug maar het mag niet baten. De Goliath heeft ons gespot en de hel breekt los: kleine ruimtescheepjes vliegen op ons af, nemen ons onder vuur terwijl de Goliath ondertussen met een van zijn mechanische poten ter grootte van een heipaal tegen de brug loopt te beuken. Deze kraakt en piept en dreigt in te storten. We kunnen nog net wegglippen maar worden meteen getrakteerd op een regen van raketten. Dan verschijnen er meerdere dropships vol Hybrids ten tonele en lijkt het alsof alle Chimera op aarde op ons jacht maken. Ondertussen komt de Goliath angstaanjagend dichtbij... en wordt het beeld door de Insomniac medewerker van dienst op zwart gezet.

Wow, wat een finale, wat een klapstuk, wat een briljant level!

BEST OF

Insomniac heeft haar nek behoorlijk uitgestoken door mij nu al een deel van de game te laten zien. Het ontwikkelteam heeft immers nog ruim een jaar, en als de game straks in de winkel ligt, heeft men een volle drie jaar aan het spel gewerkt. De levels en de missies die ik heb mogen zien, kenden nog de nodige bugs, placeholder gezichten en -stemmen en ook de soundeffects liepen nog wel eens mank. Maar daar kon ik prima doorheen kijken, wetende dat men nog alle tijd heeft om te boel op te poetsen.

"EEN BEKLEMMEND EN INTENS GEHEEL."

Een ding is duidelijk: Resistance 3 wordt grimmiger dan zijn voorgangers en verenigt tegelijkertijd het beste uit deel 1 en 2. En dat gaat, zoals het er nu naar uitziet, eind volgend jaar een hele fraaie en heftige shooter opleveren. Zo niet, dan lepel ik een complete pan Leaper soep leeg... ✪

VERWACHTING

De Resistance serie heeft nooit zoveel waardering gekregen als genrebroeder en PlayStation familielid Killzone maar dat zou met deel 3 wel eens kunnen gaan veranderen. De bedrukte sfeer, invloeden van The Road (het boek/de film) alsook Half-Life 2, en de nadruk op storytelling lijken samen te smelten tot een beklemmend en intens geheel.

- + Heftige shootouts.
- + Intense sfeer.
- + Beduidend meer verhaalgedreven.
- + Het nu al memorabele Goliath gevecht.
- − Kan hoofdpersonage Joe Capelli de game wel dragen?

JAN

RESISTANCE 3
PLAYSTATION 3
INSOMNIAC / SONY
2011

OVERPEINZINGEN EN VETTE PREVIEWS

TOKYO GAME

De Japanse videogame markt staat er niet al te best voor, en terugkijkend op al die jaren TGS zegt Steven dat we dat eigenlijk al hadden kunnen zien aankomen. PU's enige echte Ninja was ook dit jaar weer aanwezig bij de Tokyo Game Show en analyseert de huidige stand van zaken in Japan, maar zag gelukkig ook een heel stel vette games!



Eigenlijk hebben Japanse gamestudio's zich altijd al exclusief op hun thuismarkt gericht. Dat hun producten het wereldwijd goed deden was mooi meegenomen, maar zeker geen bepalende factor in het ontwikkelingsproces. De Amerikaanse en Europese markt zijn echter te groot geworden om te negeren, en daar zijn veel studio's op de harde manier achter gekomen. Zeker nu de financiële crisis Japan al een tijdje flink in z'n greep houdt.
Het probleem waar veel Japanse studio's op dit moment mee worstelen, is hoe extreem de Japanse markt verschilt van de rest van de wereld. Uiteraard zijn er games die elke barrière overstijgen en een universele aantrekkingskracht hebben, zoals bijvoorbeeld Mario Galaxy, maar dat zijn uitzonderingen, want het gros van de titels hebben buiten Japan tot teleurstellende verkopen geleid.
De meeste studio's in Japan zitten vastgeroest in oude conventies die het bij ons tegenwoordig simpelweg niet meer goed doen. Al jaren zie je op iedere TGS een leger aan actie games en RPG's, allemaal gebouwd op dezelfde fundamenten: combo's uitvoeren in een 3D omgeving op de grond of in de lucht, door gangen wandelen en met turn-based gevechten vijanden verslaan. Gameplay die al sinds jaar en dag kenmerkend is voor de Tokyo Game Show.

KARTONNEN GANGEN

In Japan hebben gamers een ongekende liefde voor oude games, en zijn ze minder geïnteresseerd in graphics. Dat is prijzenswaardig, maar het stimuleert de ontwikkeling van het medium niet. Ook kun je de Japanse gamer bepaalde aannames laten maken waar je in de rest van de wereld niet mee wegkomt. Een goed voorbeeld daarvan is de Prison Break attractie in Joypolis, een Sega Arcade in Tokyo. Met een groepje van tien word je onder begeleiding geholpen met een ontsnapping uit "de gevangenis" in live role playing stijl. Ja, net zoals in de TV serie... bijna. Het probleem is dat je feitelijk door een paar kartonnen gangen moet rennen, een paar zaklampen ontwijken, een wachtwoord uit een slordig in elkaar geknutseld boekje halen, en vluchten voor een ongeïnteresseerde bewaker. Ik kan de knulligheid niet onder woorden brengen, maar bij ons zou iedereen spontaan zijn geld terugeisen. Uit deze attractie kwamen mijn Japanse "medegevangen" echter juichend en klappend naar buiten. Bizar.
Niet zo verwonderlijk dat je Japanse gamers kunt verkopen dat ze in een groot en open magisch bos staan, terwijl je ze vervolgens door lineaire gangen leidt. Of je laat ze geloven een gesprek te voeren met een interessant personage, terwijl je ze gewoon twee plaatjes laat zien en piepjes afspeelt als er nieuwe tekst in beeld verschijnt.
Bepaalde studio's maken dan ook rare bokkensprongen om buiten Japan in de smaak te vallen. Meer en meer bekende franchises worden in handen van Westerse ontwikkelaars gegeven, zoals bijvoorbeeld de gewaagde keuze om Devil May Cry door te schuiven naar het Britse Ninja Theory. Ook zijn veel van de oude bekende Japanse namen bezig Westerse ontwerpers aan te trekken in de hoop hun markt te verbreden. En tegelijkertijd zie je de settings en focus van genres verschuiven binnen Japan; een Westerse held in Vanquish? Shooters als Mind Jack en Gun Loco op de Square Enix stand?
Bovendien waren links en rechts Westerse games op de TGS te vinden die door Japanse uitgevers zijn overgenomen. Ik heb nog nooit zoveel Westerse games gezien op de TGS, en ook nog nooit zoveel interesse in deze games. Dat je op de altijd populaire Square Enix stand niet alleen rijen voor filmpjes van Final Fantasy games zag maar ook een menigte voor de Deus Ex demo, was een paar jaar geleden ondenkbaar.
Hetzelfde beeld trof ik in de game stores door heel Tokyo aan. De top 5 werd zelfs volledig ingenomen door Westerse games als Red Dead Redemption en Mafia II.





TREND?

Toch vraag ik me af waarom sommige Japanse teams er in tegenstelling tot al hun collega's wèl in slagen vernieuwende en baanbrekende games af te leveren. Want de eerder genoemde Mario Galaxy wordt gelukkig nog wel vergezeld door namen als The Last Guardian, Gran Turismo 5, Vanquish en Ninja Gaiden, om er maar een paar te noemen.
Ook is wat mij betreft Japan tot op heden het enige land gebleken waar men de echte top fighting games kan maken. Zoals de FPS een Westers product is, hebben Japanse studio's het volledige monopolie binnen het fighting game genre.
Het einde van de Japanse videogame markt is dus zeker niet in zicht, maar de Japanse game zou best wel eens een genre op zich kunnen worden. Misschien ooit zelfs binnen Japan... en dat zou toch wel zonde zijn. TGS 2011 zal ons leren of de trend van dit jaar zich voortzet.



2010

SHOW 2010

PREVIEWS

STEVEN MAAKT ZICH ZORGEN

CATHERINA

Over de precieze aard van de gameplay is nog steeds veel onduidelijk, maar de nieuwe TGS beelden maakten mij alleen maar meer geïnteresseerd in deze bizarre game van Atlus, bekend van de Persona RPG's. Catherina mag best de Japanse Heavy Rain worden genoemd, maar de gameplay lijkt vele malen lastiger in een hokje te plaatsen. Het thema van moord, mysterie, seks, en het vervagen van de grens tussen realiteit en een surrealistische droomwereld wordt op unieke wijze in een spelwereld geplaatst.

Je lijkt op momenten te kunnen kiezen uit verschillende contextgevoelige verlopen van het verhaal, en verder vooral overdonderd te worden door de intense sfeer en schitterende beelden.

Catherina was op de Konami stand te zien, die de game hopelijk ook bij ons uit zal brengen.



METAL GEAR SOLID: RISING

De korte trailer van MGS: Rising wist me op de E3 niet echt te imponeren, maar de live demo van Kojima-san zelf die ik in Tokyo bijwoonde, gelukkig wel.

Niet alleen ziet de game er grafisch superstrak uit, en is Raiden bovendien uitgegroeid tot een interessant personage, ook de gameplay lijkt knap in elkaar te steken.

De actie kan het best worden omschreven als hack-and-slash 2.0. In de demo liet Kojima zien hoe je aan de hand van een preview in beeld precies de baan van jouw zwaard kunt plannen, en zo heel gericht specifieke delen van vijanden en objecten kunt doorklieven. Met de bowling pins in de demo werd in ieder geval vakkundig korte metten gemaakt.



EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Als ik je vertel dat er mensen bij El Shaddai betrokken zijn die medeverantwoordelijk waren voor games als Devil May Cry, Viewtiful Joe en Okami dan weet je wel wat je ongeveer kunt verwachten van de game wat betreft gameplay en visuele stijl.

De actie wisselt tussen 3D en 2D, waarin je respectievelijk bezig bent met combo's vijanden kapot beuken of met springen en klauteren. Je kunt wegduiken, counteren en wapens afpakken en gebruiken.

Ook de platformonderdelen in 2D zijn interessant. Zo kwamen er in de demo die ik speelde steeds golven door het scherm gerold waar je op kon springen.

Maar het is vooral de schitterende vormgeving die El Shaddai doet opvallen. De personages en omgevingen zijn niet alleen origineel wat betreft design, ze zijn ook nog eens doordrenkt met schitterende kleuren en effecten. El Shaddai is dan ook een van mijn persoonlijke favorieten van de TGS 2010.











NI NO KUNI

Level5 heeft inmiddels wat betreft standgrootte zijn rechtmatige plaats ingenomen tussen de top. De in het Westen relatief onbekende studio nam op de TGS 2010 evenveel plek in als partijen als Sony, Sega, Konami en Capcom.

Hun grote klapper dit jaar is Ni No Kuni, een schitterende RPG met vormgeving van de legendarische Studio Ghibli, die al eerdere DS titels van Level5 heeft vormgegeven.

De demo die ik speelde was volledig in het Japans, maar de aantrekkingskracht van de wereld en personages is universeel, evenals de ijzersterke graphics. Onder al dit visuele geweld gaat wel gewoon een standaard turn-based RPG schuil, die je ogenschijnlijk met weinig bewegingsvrijheid confronteert. Maar laten we wel wezen, met de kwaliteit van de aankleding van Ni No Kuni is een doorsnee JRPG uitstekend te verteren.



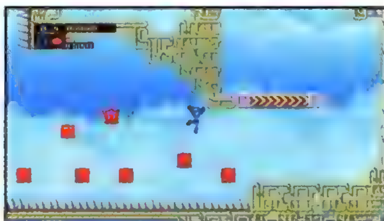
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Het heeft een tijdje geduurd, maar ik begin eindelijk enthousiast te worden over de eerste potentiële Castlevania topper in 3D. Mijn eerste indruk was met een standaard hack-and-slash game te maken te hebben, maar inmiddels wordt toch wel duidelijk dat alles bovengemiddeld goed in elkaar steekt.
Oorspronkelijk zou de Castlevania naam helemaal niet aan dit project worden gekoppeld, waardoor Lords of Shadow een beetje aanvoelt als een reboot van de serie. Maar dat zou nog wel eens precies kunnen zijn wat de serie nodig heeft: een frisse start die niet te veel van de oude games probeert over te nemen.
Evengoed vind ik de setting erg sterk, met klassieke demonen, dorpelingen met fakkels en hooivorken, en een reusachtige volle maan die alles sfeervol verlicht.



MEGA MAN UNIVERSE

Castlevania lijkt dus eindelijk een geslaagde overstap naar 3D te maken; het was trouwens niet de enige bekende klassieke serie die worstelde met de transitie van 2D naar 3D. Mega Man teert ook altijd nog op de oude vertrouwde gameplay.
Persoonlijk ben ik daar meer dan tevreden mee, zeker als het geweldige titels als Mega Man Universe oplevert. De blauwe held vindt in veel vormen zijn weg naar deze XBL en PSN game. Denk hierbij aan de klassieke sprite vormgeving en een nieuwe slankere animestijl Mega Man. Als geintje is zelfs de realistische Mega Man die op de oorspronkelijke box-art was te zien, opgetrommeld.
Iedere versie van Mega Man heeft zijn eigen wapens en moet het traditionele spring- en knalwerk ondersteunen. Een korte speelsessie zorgde er (in combinatie met mijn liefde voor de serie) voor dat Mega Man Universe een van mijn lievelingsgames op de show was.



TRINITY ZO: ZILL O'LL ZERO

Los van een onbegrijpelijke subtitel heeft Trinity ZO op het eerste gezicht weinig nieuws te bieden op actie gebied. Tenminste, als de speelbare demo, waarin je een team bestaande uit drie krachtige personages door een bos leidt, enige indicatie geeft.
Los van een standaard aanval kun je dankzij hotkeys speciale aanvallen uitvoeren, of eventueel de controle nemen over een van je metgezellen die van dezelfde gameplay opties zijn voorzien. Als je Ninety Nine Nights hebt gespeeld, ben je bekend met deze opzet.
Met de aanwezigheid van een zwaardvechter, een snelle chick met dolken en een grote brute brawler weet deze PS3 game zich niet te onderscheiden, maar de gameplay was evengoed vermakelijk zolang de demo duurde.



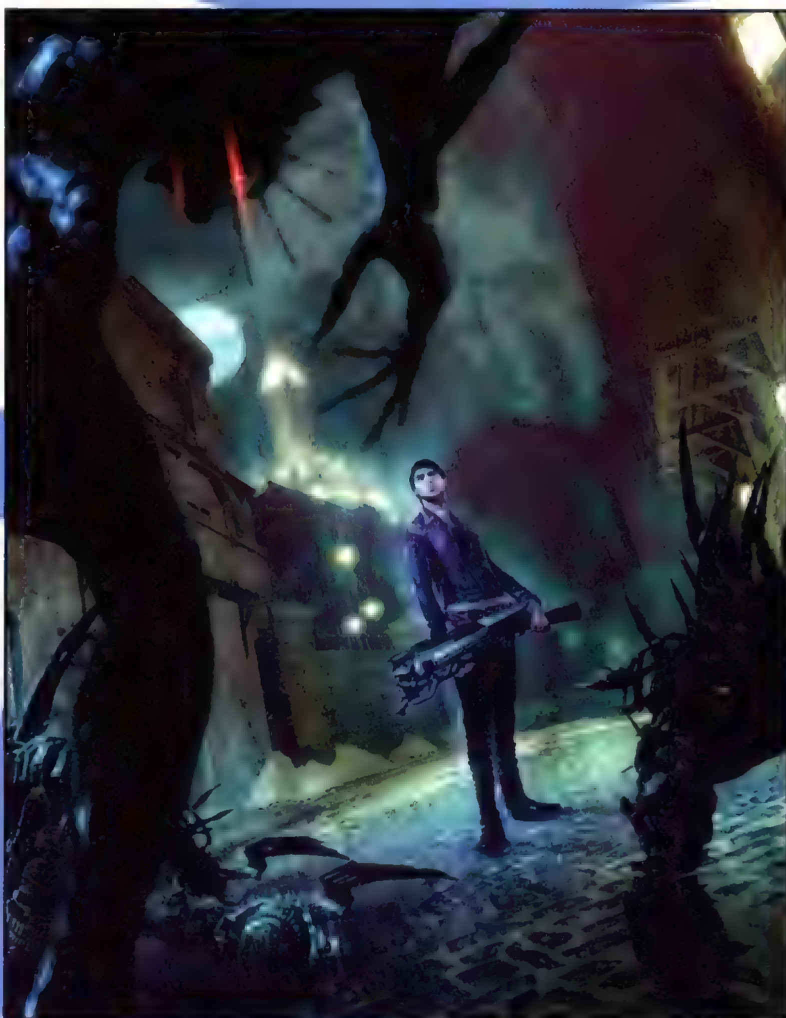
DMC

Capcom hoopt op meer succes in het Westen, dat is duidelijk. En om een van hun meest bekende series nieuw leven in de blazen, hebben ze een ingrijpende keuze gemaakt.
De nieuwe Devil May Cry game zal als DmC door het leven gaan, en ontwikkeld worden door Ninja Theory. Nou heeft de Britse studio recentelijk met Enslaved bewezen leuke games af te kunnen leveren, maar van een nieuwe game met Dante in de hoofdrol verwacht ik toch nog meer.
De presentatie van de ditmaal zwartharige emo-Dante op het Capcom event heeft zoals verwacht tot gemixte reacties geleid. De actie ziet er goed uit maar als de serie zijn kenmerkende actie inruilt voor generieke Westerse 3D beat'em-up gameplay, zou dat eeuwig zonde zijn.



SHADOWS OF THE DAMNED

Shadows of the Damned was niet aanwezig op de beursvloer maar werd, net als vele andere Capcom toppers, op het pre-show Capcom event gepresenteerd. Toch, als grote namen als Shinji Mikami (Resident Evil) en Goichi Suda (No More Heroes) samen worden gebracht, moet het resultaat wel interessant zijn.
Toch vond niet iedereen Shadows of the Damned er bijzonder genoeg uitzien, zeker gezien de vorige games van Mikami en Suda, maar persoonlijk word ik wel blij van een rockabilly survival horror game die een sterke focus op interessante wapens lijkt te hebben.



2010

ASURA'S WRATH

Er is nog niet veel bekend over Asura's Wrath, maar de over-de-top beelden die op de TGS werden vrijgegeven, zijn interessant genoeg om een plekje in deze special te waarborgen.
Nu DmC uit handen is gegeven, lijkt de weg vrij voor een gloednieuwe actieserie, en wat dat betreft is Asura's Wrath een waardige opvolger. De actie draait om een god die zijn krachten heeft moeten inleveren, maar deze beslissing niet zomaar accepteert. Niet alleen de 3D beat'em-up gameplay maakt indruk, maar met name de brute manier waarop het hoofdpersonage door blijft vechten nadat hij met zwaarden en speren is doorboord, mag imposant genoemd worden.
Asura's Wrath lijkt in ieder geval alle middelen in huis te hebben om op te vallen in een overvol genre.



THE LAST GUARDIAN

The Last Guardian had de grote klapper van de beurs moeten worden. En aan de ene kant was de game ook wel het indrukwekkendste dat de TGS 2010 te bieden had, maar helaas niet in speelbare vorm. En ik keek er persoonlijk juist zo naar uit om de magie van The Last Guardian eigenhandig te ervaren, al was het maar voor een kwartiertje.
Evengoed zien de nieuwe beelden er absurd goed uit. Terwijl we in het Westen lopen te pronken met specifieke engines, poepen ze er in Japan soms games uit die visueel alles wegblazen.
Gecombineerd met de intrigerende gameplay en magische sfeer staat The Last Guardian nog altijd bovenaan mijn verlanglijstje. We moeten wachten tot eind 2011 maar gelukkig mogen we begin volgend jaar in de stemming komen met HD versies van Ico en Shadow of the Colossus.



YAKUZA: OF THE END

Geen TGS zonder een nieuwe Yakuza game. Maar dit jaar stond ons een grote verrassing te wachten, want dit misdaad epos gebouwd op beat'em-up actie en minigames, gooit het met Of The End compleet over een andere boeg.
Ditmaal strijden de stoere gangsters, met wederom een hoofdrol voor Kazuya, namelijk tegen hordes zombies en andere monsters. Een gewaagde keuze maar persoonlijk vind ik het een briljante zet.
Alles dat Sega van de game liet zien, overtuigde mij ervan dat het een geslaagde combinatie is. Ook verschuift de focus iets meer naar het knallen toe, hoewel er ook nog stevig gebeukt mag worden.





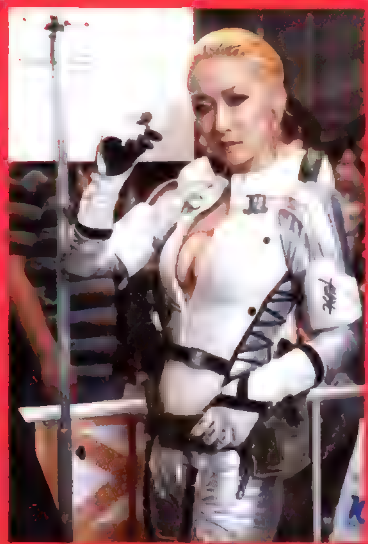
KINECT

Microsoft had voor hun Kinect presentatie op de E3 beter een reeks Japanse ontwikkelaars kunnen uitnodigen, want die lijken beter te begrijpen wat voor games de dure controller interessant maakt voor ons gamers. Konami liet Dance Evolution zien, totaal niet mijn ding maar iedere dag ging het volledig los op de stand dankzij dit dansspelleke (zie screen).
En als dansen om het dansen zelf niet reden genoeg is om je in beweging te krijgen, dan biedt Child of Eden troost. De game is afkomstig van de studio verantwoordelijk voor de cult-hit Rez en mag een onofficieel vervolg daarop genoemd worden. Het is dan ook een abstracte shooter waarin je op muziek bizarre vormen kapot knalt, ditmaal bestuurd met je lichaam (een PS3 versie komt er ook, over Move ondersteuning wordt nog niet gerept).
Verder waren er teaser trailers te zien van Haunt, een rit door een haunted mansion van de makers van Parappa de Rapper, en een gloednieuwe Steel Batallion die op onbekende wijze gebruik gaat maken van Kinect. Er was zelfs een promoplaatje te zien van een Panzer Dragoon voor Kinect, voorlopig genaamd Project Draco.
En pats boem, opeens is Kinect interessant. Dank u, Japan!



WEG BABES, HALLO STOERE FIGURINES!

Boothbabes kennen we inmiddels allemaal wel, toch? Ik begrijp uiteraard ook wel dat de mooie dames die op de stands te vinden zijn altijd populair blijven, maar toch leek het me ook een keertje leuk om juist alle mooie en stoere niet levende personages die je op de stands vindt op de gevoelige plaat vast te leggen. Vandaar voor de verandering geen boothbabes maar beeld van "stoere" figurines ter illustratie door dit artikel heen. Nou ja, een paar boothbabes willen we jullie niet onthouden, omdat we het nu eenmaal niet kunnen laten...







CHECK DIT E



★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG COD: BLACK OPS THUIS ★

APPLE'S GA

STAAT NOG IN DE KINDERSCHOENEN

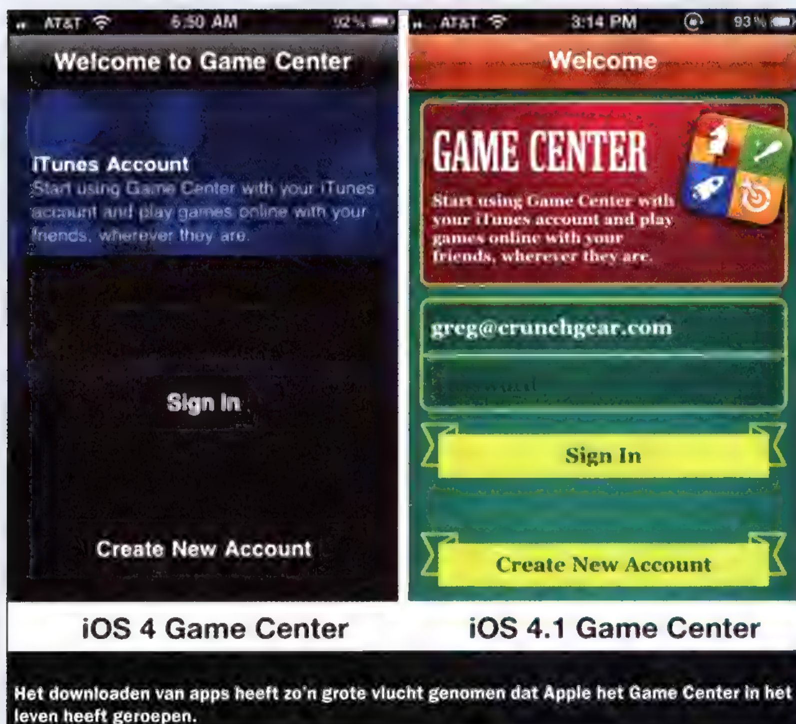
Of Apple baas Steve Jobs een eerlijke vergelijking maakte toen hij beweerde dat er voor de iPod/iPhone/iPad meer games worden verkocht dan voor de PSP en DS samen, laten we even in het midden. Maar dat Apple de gamesmarkt serieus neemt, blijkt wel uit de nieuwe firmware update Game Center, een overkoepelend systeem waarin je games kunt spelen, achievements kunt halen en vrienden kunt volgen. Jeroen besloot zich er eens in te verdiepen.

Apple nam games en entertainment natuurlijk al wat langer serieus, althans, op hun draagbare apparaten (de Mac Books en de Mac computers blijven op dat vlak nog achter). En ook zij weten dat er meer game en entertainment apps verkocht worden dan alle software voor de DS en de PSP bij elkaar opgeteld. Natuurlijk, veel apps zijn gratis en de games worden voor een lagere prijs verkocht dan PSP en DS software, en bovendien is de markt van de DS kapot gemaakt door (R4) piraterij en heeft ook de PSP daar onder te lijden. Maar ondanks dat Apple ook last heeft van illegale praktijken (jailbreak) heeft de verkoop (downloads) van apps zo'n grote vlucht genomen dat Apple het Game Center (dat werkt op iPod Touch en iPhone met iOS 4.1) in het leven heeft geroepen.

XBOX NETWORK

Game Center is niets meer of minder dan een applicatie van waaruit je games kunt spelen, je vrienden kunt beheren en je achievements kunt bekijken. Zie het als een soort Xbox Live/PlayStation Network maar dan voor de iPhone/iPod/iPad.
Game Center staat echter nog in de kinderschoenen; meer dan vrienden maken (zoeken via e-mailadres of gebruikersnaam), achievements bekijken of highscores vergelijken is er nog niet bij.
Op het moment van schrijven zijn er slechts een handjevol games die er gebruik van maken, maar het populaire Flight Control is er een van en dat is nu typisch zo'n spel dat je wellicht opnieuw gaat spelen omdat je via Game Center achievements kunt scoren.

"HET MAG ALLEMAAL WEL WAT SOCIALER."



iOS 4 Game Center | iOS 4.1 Game Center

Het downloaden van apps heeft zo'n grote vlucht genomen dat Apple het Game Center in het leven heeft geroepen.

DE NIEUWE TOUCH

Met de introductie van de nieuwe firmware, kwam er ook een nieuwe iPod line-up. Zo is de Nano verkleind en heeft het een touchscreen (erg sexy!), is de Shuffle kleiner gemaakt en heeft 't zijn ouderwetse knoppen weer terug.
Maar vooral interessant is de nieuwe Touch. De iPod Touch (4e generatie) heeft een Retina display (dezelfde als de iPhone 4) en daardoor ziet alles er net even wat scherper uit dan op de derde generatie iPod Touch. Daarnaast is de Touch nu voorzien van een camera op de rug en een camera aan de voorkant, waardoor hij ook geschikt is voor Facetime (werkt ook met de iPhone 4), en je dus kunt bellen met andere iPod gebruikers of iPhone 4 bezitters.





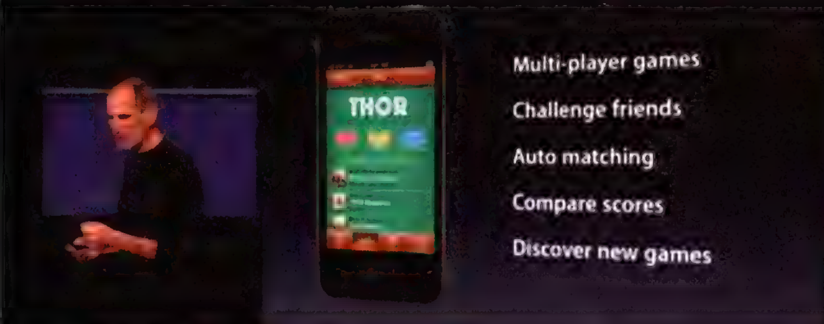
Nog fanatieker Flight Control spelen vanwege de achievements...

OPEN FEINT

Game Center is natuurlijk geen revolutie, en ook geen liefdadigheidsproject. Alle data wie speelt wat, wanneer en hoe vaak gaan niet alleen naar Apple maar ook naar third-party ontwikkelaars.
En om die data is het natuurlijk te doen. Hoe meer games Apple onder haar Game Center kan hangen, hoe meer informatie ze binnen krijgen, en daar valt weer geld mee te verdienen.
Maar het bestaat dus al, zoals in de vorm van Open Feint, een sociaal netwerk dan niet alleen op Apple producten werkt maar ook op Android (Google). Middels Open Feint kunnen beide besturingssystemen zelfs met elkaar "praten", en dat laat Game Center nog niet toe.
Open Feint heeft niet alleen een voorsprong als het gaat om ondersteuning van games, maar ook als het gaat om stabiliteit van de service en mogelijkheden (waaronder de mogelijkheid om elkaar berichten te sturen en forum topics te bekijken).
Daarnaast heeft Open Feint onlangs aangekondigd dat ze een multiplayer optie gaan lanceren die zowel Apple gebruikers als Android gebruikers in staat stelt om tegen elkaar te gamen. Hiermee neemt

ME CENTER

JEROEN SPEELT MET APPLE'S XBOX LIVE




Open Feint heeft toch wel een grote voorsprong op Apple's eigen Game Center.

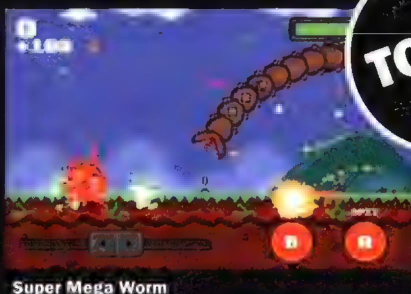
Open Feint toch wel een grote voorsprong op Apple's eigen Game Center.
Is Apple dan niet een klein beetje te laat met de introductie van Game Center?

BETER LAAT DAN NOOIT

Zoals gezegd staat Game Center nog in de kinderschoenen en zijn er zaken die waarschijnlijk in een later stadium beschikbaar komen. Zo kan ik mij niet voorstellen dat Game Center geen multiplayer ondersteuning gaat bieden, zal er ongetwijfeld een mogelijkheid komen waarin je berichten naar vrienden kunt sturen, dat je live kunt zien wat iemand speelt en dat je elkaar bijvoorbeeld kunt uitdagen.
Game Center moet groeien, meer ontwikkelaars moeten hun games geschikt maken voor het platform en het mag allemaal wel wat socialer. Zo zou een Twitter of Facebook integratie natuurlijk best wel een mooi gebaar zijn.
Het is dan ook afwachten hoe Game Center zich gaat ontwikkelen, wel is het zo dat Apple aardig aan de weg timmert en dat is natuurlijk alleen maar goed nieuws voor ons gamers.



Er zal ongetwijfeld een mogelijkheid komen om je berichten naar vrienden te sturen.


Super Mega Worm

TOP 5 GAME CENTER GAMES

1 FLIGHT CONTROL
Good old Flight Control: lekker vliegtuigjes laten landen op verschillende luchthavens. Dankzij de achievements wordt het een stuk toffer.


Zen Bound 2

2 SUPER MEGA WORM
Bestuur een gigantische worm en eet alle mensen op! Hoe meer je speelt, hoe groter je wordt en des te meer mogelijkheden je krijgt. Vuurspuwen bijvoorbeeld.

3 ZEN BOUND 2
Ook een oude bekende. Wikkel een touwtje om beeldjes en doe dat zo efficiënt mogelijk.

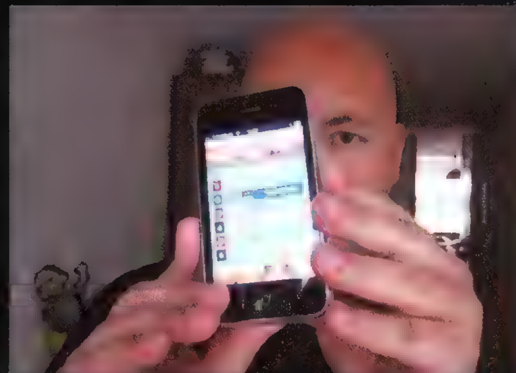

Fieldrunners

4 FIELDRUNNERS
De bekendste tower defence game die er is, heerlijk speelbaar en nu dus met highscores en achievements!

5 PAC-MAN
Tja, Pac-Man is ehm Pac-Man. Het draait om highscores en stalen zenuwen.

DE MENING VAN JURJEN

Wat vind je van Game Center?
Game Center staat op moment van schrijven nog in de kinderschoenen, maar barst van de potentie. Het spelen voor highscores wordt een stuk interessanter als je scores worden opgenomen in een vriendenlijst, terwijl ik het ook leuk vind om te kunnen zien wat vrienden en bekenden spelen - zo heb ik al een paar leuke spellen ontdekt.



Ga je dankzij Game Center meer gamen?
In het algemeen zal ik hierdoor niet meer gaan spelen, maar ik denk wel dat ik in verhouding een ietsje meer op mijn iPhone ga gamen (dus even iets minder op iPad en Nintendo DS). Het kan trouwens wel zo zijn dat ik er zomaar weer mee kap als het nieuwtje er een beetje af is, hoor. Er moeten natuurlijk wel boeiende spellen zijn.
Wat kan er beter aan Game Center?
In principe moeten alle spellen compatibel zijn voor Game Center, dus niet alleen die paar die nu worden ondersteund. Verder wil ik zo snel mogelijk een iPad-versie omdat ik op dat grote ding gewoon lekkerder game. Ik zou ook wel willen zien wanneer de mensen op mijn vriendenlijst precies games hebben gespeeld, dan wordt het spannender als je allemaal op een nieuwe highscore zit te mikken.

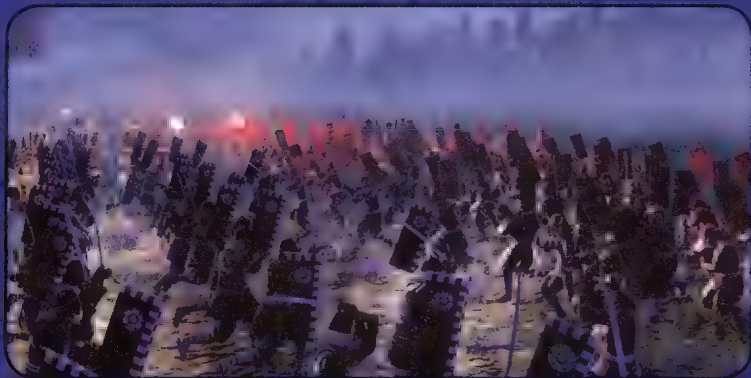
SEGA LINE-UP

SEGA schitterde door afwezigheid op de afgelopen Gamescom, maar in Londen werd recent een waardig alternatief georganiseerd. Op SEGA Unfold zag Jan de complete line-up voor dit najaar en de eerste helft van 2011.

SHOGUN 2: TOTAL WAR [PC - 2011]

WAAROM LEUK: De Total War reeks staat al jaren aan de top van de strategy/beschavingssims en met Shogun 2 is de cirkel rond aangezien Shogun de eerste TW game was van Creative Assembly.
Op de E3 zag ik al epische veldslagen met duizenden joelende Samurai, boogschutters en zwaardvechters, in Londen toonde men de turn-based kant van de game, samen met het RPG gedeelte. Je kunt namelijk Generaals, Geisha's en Ninja's via een techtree tweeledig ontwikkelen middels ervaringspunten. Kies je voor bepaalde vaardigheden, dan zullen automatisch andere gelocked worden. Ook is het cruciaal wanneer je wie inzet. Een twee sterren Geisha zal niet snel slagen in het ombrengen van een vijandelijke Generaal, maar een vier sterren Geisha wel.
Daarnaast speelt 'honor' een allesbepalende rol in het spel. Hoe hoger de honor die je bereikt en uitstraalt, hoe groter de loyaliteit van je officieren en onderdanen aan jou. Je kunt zelfs complete legers Seppuku (zelfmoord) laten plegen om geen gezichtsverlies te lijden.
Typisch Total War zijn de vele kloppende historische feitjes. Zo kun je nu bijvoorbeeld een van je zoons onderbrengen bij een clan waar je een pact mee hebt gesloten, als garantie dat je die clan nooit de oorlog zal verklaren. Doe je dat toch, dan zullen zij je zoon ombrengen. Dit was een bekend gebruik in het Oude Japan en Shogun 2 geeft ons op die manier spelenderwijs weer heel wat interessante cultuurlessen.

WAAROM NIET LEUK: Beetje open deur, maar als je niet veel met PC gaming hebt, dan is Shogun 2 helemaal niks voor je. Besef wel dat je dan een unieke combinatie van Civilization elementen, epische veldslagen met tienduizenden soldaten en een aangename dosis Japanse krijgs- en cultuurgeschiedenis misloopt.



VANQUISH [PS3 / XBOX 360 - 22 OKTOBER 2010]

WAAROM LEUK: Elders in deze PU staat de review van Vanquish, dus ik hou het kort.
Deze third-person shooter van de makers van Mad World en Bayonetta speelt overduidelijk leentjebuur bij Gears of War maar roert er een flinke dosis Japanse bruutheid doorheen. Middels je speciale pak (met een kleine straalmotor op je rug) kun je op je knieën over de grond boosten en tegelijkertijd je guns leegschieten. Combineer dat met de stijlvolle slow motion en je krijgt filmische shootouts die sinds Max Payne 2 niet meer zo cool in beeld zijn gebracht.

WAAROM NIET LEUK: Weinig argumenten, al ligt herhaling wel op de loer. Je beschikt feitelijk al meteen over al je moves en wapens. Het is in zeer hoog tempo knallen, schoppen, boosten, slowmotion activeren en vijandelijke kogels en raketten ontwijken. En dat dus aan de lopende band. Maar vet dat het is!

VIRTUA TENNIS 4 [PS3 - 2011]

WAAROM LEUK: Virtua Tennis is een persoonlijke favoriet van me en in Londen speelde ik 'm met de Move en in 3D! En dat was echt een openbaring.
Het spel ziet er subliem uit en de Move besturing werkte erg goed. Ik merkte dat je meer dan ooit moest anticiperen op de slagen van je tegenstander en dat gamers die wel eens in het echt tennissen duidelijk voordeel hadden ten opzichte van journalisten die dachten dat het verschil tussen gras en gravel enkel in de kleur zit.
VT 4 heeft overigens niets met het tennissen uit Wii Sports te maken; hier dien je wel degelijk 'effort' in je slagen te stoppen. Door de nieuwe technieken voelde ik meer dan ooit dat ik zelf op de baan stond en Federer het vuur aan de schenen kon leggen.

WAAROM NIET LEUK: Spelen met de Move controller was erg leuk maar met de traditionele besturing heb je volgens mij net wat meer finesse qua besturing. Haal je Move en 3D weg dan biedt Virtua Tennis 4 vooralsnog weinig nieuws onder de zon.



"VOORAL SHOGUN 2, VANQUISH, SONIC COLOURS EN VIRTUA TENNIS 4 GAVEN MIJ EEN GOED GEVOEL."



MAAKT INDRUK

JAN STOEIT MET SEGA LINE-UP

CONDUIT 2 [Wii - Q1 2011]

WAAROM LEUK: Er zijn niet zo heel veel shooters op de Wii, en het origineel wist vooral in multiplayer een goede indruk achter te laten. Toch heeft men voor de singleplayer een aantal vernieuwingen in petto, zoals een alternatieve functie voor ieder schietijzer, alsmede een erg leuk wapen waarmee je inkomend vuur kan omdraaien en terug kunt sturen naar de afzender.
De focus lijkt toch vooral op de multiplayer te liggen. Zo kun je spelers middels de Friend Codes markeren als kameraden of rivalen, is er splitscreen voor vier spelers, een simpele co-op mode voor twee spelers en kent de online multiplayer een uitgebreid perksysteem waarmee je betere vaardigheden vrijspeelt. Voorts is er een loadout aan wapens te kiezen en kun je je personage aanpassen.

WAAROM NIET LEUK: De singleplayer lijkt wel heel erg veel op zijn voorganger en grafisch kan de game niet echt meekomen met zijn genrebroeders. Ook de A.I. van de computergestuurde vijanden was niet bijzonder.



YAKUZA 4 [PS3 - Q1 2011]

WAAROM LEUK: De grote, open stad, de vele minigames en de dikke Japanse vibe zijn kenmerkend voor de Yakuza serie en dat geldt ook weer voor deel 4.
Grootste vernieuwing is dat je deze keer niet één maar vier personages speelt en zo verschillende met elkaar verweven verhaallijnen volgt. Naast de iconische Kazuma Kiryu zijn daar Taiga (de sterkste van het stel), Shung (de snelste) en de corrupte agent Miyoshi. Alle personages hebben een eigen vechtstijl en daaraan gekoppelde specialismen. Zo bedient Miyoshi zich voornamelijk van grapple moves en counter attacks, terwijl Taiga vijanden en voorwerpen op kan tillen en weg kan smijten.

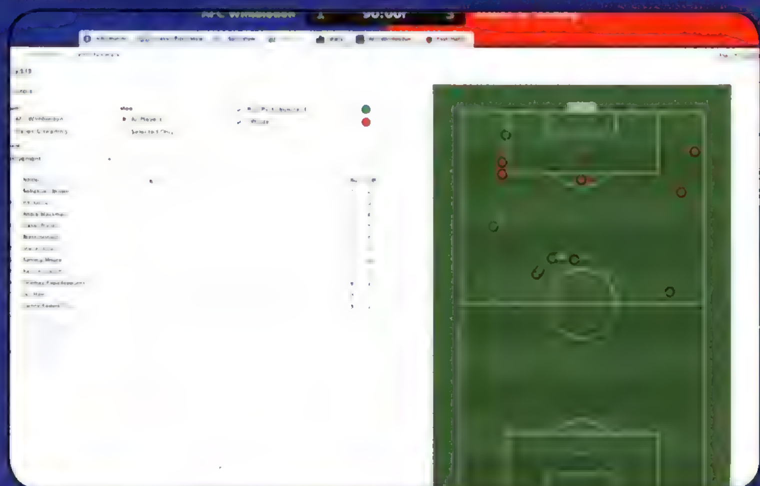
WAAROM NIET LEUK: Het blijft een heel erg Japanse game en dat is niet voor iedereen. Wie een Grand Theft Auto in Tokyo verwacht, komt bedrogen uit want dit is veel meer een JPRG dan een GTA. Het vechten was overigens erg leuk maar oogde soms wel een beetje knullig.



FOOTBALL MANAGER 2011 [PC / PSP - DECEMBER 2010]

WAAROM LEUK: Volgens kenners was Football Manager al het summum op het gebied van voetbalmanager simulaties en de 2011 editie heeft daar nog eens een zooi vernieuwingen aan toegevoegd. Persconferenties zijn bijvoorbeeld een stuk uitgebreider met veel meer vragen/antwoorden.
Net als de Tactics Creator uit de 2010 editie, kent FM 2011 een Set Piece Creator waarbij je routines tot in de puntjes kunt uitdokteren (zelfs dat de keeper altijd de corners neemt) en hoe ze worden uitgevoerd. Voorts zijn de analyses uitgebreid waarbij je nu iedere actie - van buitenspel tot ingooien - kunt evalueren.

WAAROM NIET LEUK: Ik heb werkelijk niets met dit genre. Ik vind het te statisch en heb meer het gevoel naar een spreadsheet presentatie te kijken. Maar volgens liefhebbers heb ik er dan helemaal niets van begrepen.



SONIC GALORE

SEGA's mascotte lijkt na een trits middelmatige games eindelijk weer in vorm. De download only game **Sonic 4** is met name voor verstokte fans en wordt gewoon een razendsnelle, fijne 2D platformer, **Sonic Kinect** (zie screen) werkt goed en is fun, en vooral **Sonic Colours** (door sommigen al Sonic Galaxy genoemd) liet een uitstekende indruk achter (zie ook elders in dit nummer).



CONCLUSIE

Afgezien van het feit dat we met British Airways vlogen en niet met KLM, en ik dus geen miles verdiende, viel er heel weinig aan te merken op het SEGA Unfold event.
Vooral Shogun 2, Vanquish, Sonic Colours en Virtua Tennis 4 gaven mij een goed gevoel.



THE NEW MUSIC STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

REVIEWS

AIR JORDAN

Laten we eerlijk zijn: er is maar één game die deze maand het meest gespeeld gaat worden in huize Roding. Juist, NBA 2K11! Al was het alleen maar omdat mijn eega een week met vakantie is en de HD-TV dus helemaal voor mij alleen is. Dus dat betekent dat ik niet bang hoef te zijn voor twee priemende ogen in mijn rug of iemand die om de vijf minuten diep zuchtend m'n aandacht probeert te trekken. Mijn vriendin heeft namelijk een schurfthekel aan sportgames, maar basketbalgames haat ze met passie!
Gelukkig maar dat die vakantie geboekt en betaald is, dan haal ik wat potjes bier in huis en nodig wat vrienden uit voor een heleboel uurtjes NBA 2K11. Ik bedoel, wanneer je een basketbalgame uitbrengt en je gooit er tien hoogtepunten uit Michael Jordan's carrière in, die je naspeelt, dan kun je niet anders dan die shit spelen, toch? En met hoogtepunten bedoel ik ook echt hoogtepunten: The Flu game… de 69 punten tegen De Cavaliers of wat te denken van de 'double nickel' waarbij hij, net terug van zijn pensioen, even 55 punten laat aantekenen tegen de New York Knicks.
Dat bedoel ik; dus vergeet FIFA, vergeet PES, laat Enslaved links liggen, want dit sportspelletje is Episch en ja die hoofdletter staat daar expres!



MEESTER CRUIJFF

Ja, dat is een mooi voorbeeld van een sportief hoogtepunt dat Jeroen hierboven aanhaalt. De 'double nickel' van Michael Jordan.
Zo kan ik me nog de comeback van Johan Cruijff herinneren op 35-jarige leeftijd, met die fabuleuze goal tegen Haarlem in De Meer. Iedereen van mijn leeftijd zegt dat ie erbij was, maar ik kan je vertellen dat er in het toenmalige Ajax-stadion geen 750.000 mensen pasten. Ik was er zelf overigens half bij. Ik zal het uitleggen. Ik stond namelijk op 200 meter afstand van het stadion te kijken naar het elftal dat mijn vader destijds trainde en dat op steenworp afstand van het Ajax stadion z'n thuiswedstrijden speelde. Als Ajax thuis speelde kon je altijd aan het gejuich horen dat ze gescoord hadden.
Maar die middag, na dat weergaloze doelpunt van Cruijff hoorde ik een geluid dat ik daarvoor en daarna nooit meer gehoord heb. Het was meer dan gejuich, het was totale extase, verrukking, vervoering waaruit sprak: ja, hij kan het nog, ja… hij is nog steeds de grootste. Misschien een idee voor FIFA of PES om iets soortgelijks als NBA 2K doet met Michael Jordan (in een Nederlandse versie) met Cruijff te doen? Ik weet nog wel een paar hoogtepuntjes van de grote meester…





TOPSCORE



NBA 2K11

"DE BESTE BASKETBALGAME OOIT."

"VERSLAVENDSTE" GAME



ENSLAVED

"VIA DE SLAVENHOOFDBAND WORDT MONKEY GEDWONGEN TRIP TE HELPEN."

LUIDRUCHTIGSTE GAME



GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

"ECHTE, HARDE EN BOVENAL EPISCHE MUZIEK!"

HARIGSTE GAME



MEDAL OF HONOR

"ALS DE TIER 1'S MOETEN SCHIJTEN, VEGEN ZE GEWOON HUN REET AF MET HUN EIGEN BAARD."

MEDAL OF

Medal of Honor is terug. Moeten Treyarch en Activision alvast gaan zweten of hebben we hier te maken met een losse flodder? JJ geeft het antwoord.

Of ze het nu willen of niet, Medal of Honor en Call of Duty: Black Ops zijn dikke concurrenten van elkaar. De kans dat de shooterfan in dik één maand tijd (Black Ops komt 9 november) twee op het eerste oog identieke shooters gaat kopen, is immers niet al te groot.
Met MoH opent EA de beschietingen, en dat een maand voor CoD: Black Ops, dat kan geen toeval zijn. Wedden dat er tijdens de launch van die game de eerste DLC voor MoH wordt aangeboden…
In dat licht is het ook volstrekt legitiem om te bekijken of CoD nu moet vrezen voor haar toekomst. Sterker nog, dat is waarom iedereen naar MoH zat uit te kijken. Want veel gamers zien Activision na de beef met Infinity Ward graag op hun bek gaan. En toegegeven, ook ik zie een underdog graag terugkomen, dat is nu eenmaal een mooier verhaal dan gasten die altijd winnen.

GEEN CLASH

Na het spelen van MoH moet ik echter een volstrekt onbevredigend antwoord op deze vraag geven. Er komt namelijk geen clash en Black Ops hoeft niet te vrezen voor MoH. De reden is niet dat de game slecht is. Integendeel; MoH is een prima shooter die voor het overgrote deel de belofte/hype waarmaakt (en dan hebben we de multiplayer nog niet eens gespeeld).
Nee, Black Ops hoeft niet bang te worden omdat de gameplay en de vibe van MoH totaal anders zijn dan die van Modern Warfare 2 en Black Ops. Tuurlijk, alle drie de games gaan over oorlog en in alle drie de games heb je een gun in je klauwen, maar de manier waarop je die oorlog voert en hoe dat in beeld wordt gebracht, is echt totaal anders.
Simpel gesteld zijn Modern Warfare 2/Black Ops de equivalenten van sappige Hollywood-blockbusters met veel over de top actie, overdreven heroïek en dramatische cutscenes, terwijl MoH een diepgaande documentaire over Spec Ops is die je vaak op Discovery ziet. En als je de kijkcijfers van de TV volgt, dan weet je dat Hollywood blockbusters veel meer kijkers trekken dan documentaires. Ook al wordt zo'n film voor de zesde keer herhaald…

> **"EEN SHOOTER DIE DE OORLOG OP REALISTISCHE WIJZE IN BEELD BRENGT."**

VERANTWOORD SAAI

MoH is een militair historisch verantwoord product geworden. Het is geen opgezwollen oorlogsretoriek, het maakt de oorlog in Afghanistan niet dikker dan ze is. Hier geen vliegvelden die worden leeggemaaid, geen atoombom die valt. Het is oorlog zoals oorlog vandaag de dag wordt gevoerd.
Laat ik je wat meer voorbeelden geven van de 'afwijkende' vibe van MoH, want het is belangrijk dat je die inziet; anders ga je de game met een compleet verkeerde verwachting in.
MoH speelt zich dus af in Afghanistan waar je met een aantal special forces achter de linies van de Taliban knokt. Iedereen die het Journaal wel eens ziet, weet dat Afghanistan een saai en stoffig land is dat voor negentig procent uit woestijn en bergen bestaat. EA had de boel kunnen opleuken door de actie in een paar levels naar bijvoorbeeld een flashy Amerikaanse stad te verplaatsen (zoals Infinity Ward in zijn games placht te doen), maar dat deden ze niet. En dus vecht je de hele game in een bruingetint rotslandschap met hier en daar een dorpje. Saai, ja, maar ook volstrekt historisch verantwoord.
Dan de actie. De oorlog in Afghanistan is simpel van aard. De militaire kracht van het Westen is vele malen groter dan die van de Taliban. En dus wagen die gasten zich niet aan aanvallen in open terrein. De fanatieke moslims hebben niet de beschikking over fancy materiaal, tanks, straaljagers, laat staan een atoombom. MoH is gewoon jij met je state of the art

MEDAL OF HONOR PRO-WILDERS?

Ik weet niet of Geert Wilders een gamer is, lijkt me niet (hoewel hij met zijn bewakers altijd snel een partijtje four-player splitscreen op de Wii kan opstarten), maar als hij dat wel is, dan moet ie zeker Medal of Honor halen. Want dan kan hij effectief een einde maken aan het moslim extremisme. De Taliban lopen in MoH echt als makke schapen voor je loop en je kunt ze op de meest gruwelijke manieren door hun hoofd knallen. Wat dat betreft vind ik het eigenlijk van een grote rechtvaardigheid getuigen dat DICE de gamer in de multiplayer de kans geeft als Taliban te strijden. Dan kun je ook die Amerikanen eens goed door hun knar knallen.



De frustratie druipt van z'n gezicht. Hij beseft dat ie na vandaag nóg een jaar moet wachten op seks met z'n vrouw… Vandaag werd ze namelijk 11 jaar.

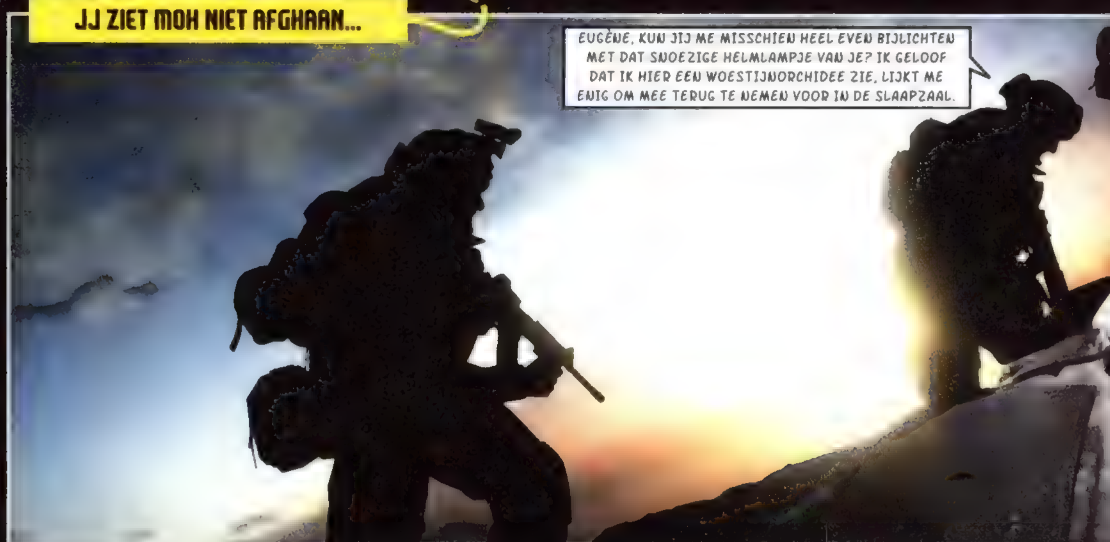


SINGLEPLAYER ONLY

Medal of Honor beschikt natuurlijk ook over een multiplayer, alleen hebben we die nog niet kunnen testen omdat er nog geen mensen online waren. Daarom is het cijfer van deze review alleen van toepassing op de singleplayer. De komende maand doen we de multiplayer.



HONOR



gear (Apache, Hellfire, dikke quads, etc.) tegen de Taliban met enkel Kalashnikov's en RPG's. En omdat die gasten niet gek zijn, vechten ze vooral vanuit hinderlagen.
Saai? Tja, de afwisseling van MW2, waar je van de ene spectaculaire omgeving naar de andere ging, die tref je hier niet aan. Je trekt van dorp naar dorp. Soms te voet, soms op een quad, soms in een Apache. Maar het is wel hoe de oorlog daar is.

BLIJ?

Ben je dus op zoek naar een bruisende MW2-kloon die je van het ene epische level naar het andere jaagt, dan heb je niks aan Medal of Honor. Ben je echter op zoek naar een shooter die de oorlog op realistische wijze in beeld brengt, die oog heeft voor details, die zich focust op het vechten zelf, dan ga je aanmerkelijk blijer worden.
Neem nu de wapens; die voelen heerlijk aan qua terugslag en klonken nog nooit zo mooi, inclusief echo in de bergen. Of de ballistics. Elk type kogel heeft een andere uitwerking en volgt een andere baan. Of de manier waarop je de opdrachten tot je krijgt. Ga alvast maar het boekje, 'Militaire taal voor Dummies' halen, want het duizelde me af en toe van alle MIA's in FFQU blablabla. Of neem het realisme van de battles. Alhoewel de A.I. in de reviewcode niet overal even optimaal was (halen ze hopelijk nog weg) en je maten nogal eens voor je snufferd staan, draait MoH meer om het pure gevecht dan MW2.
Tuurlijk maak je af en toe een scripted kill met een mes en ja, ook MoH kent een aantal dramatische momenten (de scène met de neerstortende helikopter en het sniper level), maar het is toch vooral jij, je maten, een stoffige omgeving met rotsen en huizen en een grote groep Taliban. Knal je er maar uit.

UITDAGENDER

MoH is in die zin ook meer een old skool shooter dan MW2. Je bent hier in alle levels onafgebroken aan het schieten. Veel levels kennen zelfs een soort van eindbaas-structuur, in de zin dat je bijvoorbeeld een mitrailleursnest moet uitschakelen dat een paar keer getroffen dient te worden voordat het echt kapot is. En tussen die treffers door komen de Taliban in hordes op je af. Minder spectaculair qua setting, maar wel veel uitdagender als het om de shooteractie gaat.
Laat ik het zo stellen: er is in MoH niet allerlei fancy shit om je heen dat afleidt van het fraggen.

GENIETEN

Ik geef eerlijk toe dat ook ik me heb laten leiden door de MW2-vergelijking. En in dit verhaal noem ik MW2 dan ook vaak. Maar ik doe dat alleen, hoe gek dat ook klinkt, om aan te geven dat MoH echt een ander type shooter is geworden. Minder flashy, minder hectisch, minder hip, maar wel verantwoord als het gaat om de schietactie zelf. Als je dat gegeven accepteert, pas dan kun je genieten van MoH. Want het spel knalt echt prima weg. Wat dat betreft kan ik niet wachten op de eerste speelsessie in de multiplayer, waar het echt op het fraggen aankomt en coole, dramatische shit er omheen er niet meer toe doet. Op dat vlak kan MW2 en straks Black Ops wel eens een probleem krijgen...



CONCLUSIE

Medal of Honor is terug en doet dat in de vorm van een militaire sim die goed weg knalt. De soms wat brokkelige graphics en slordigheden zorgen ervoor dat de Gold Award er nu nog niet inzit. Qua singleplayer dan.


JJ

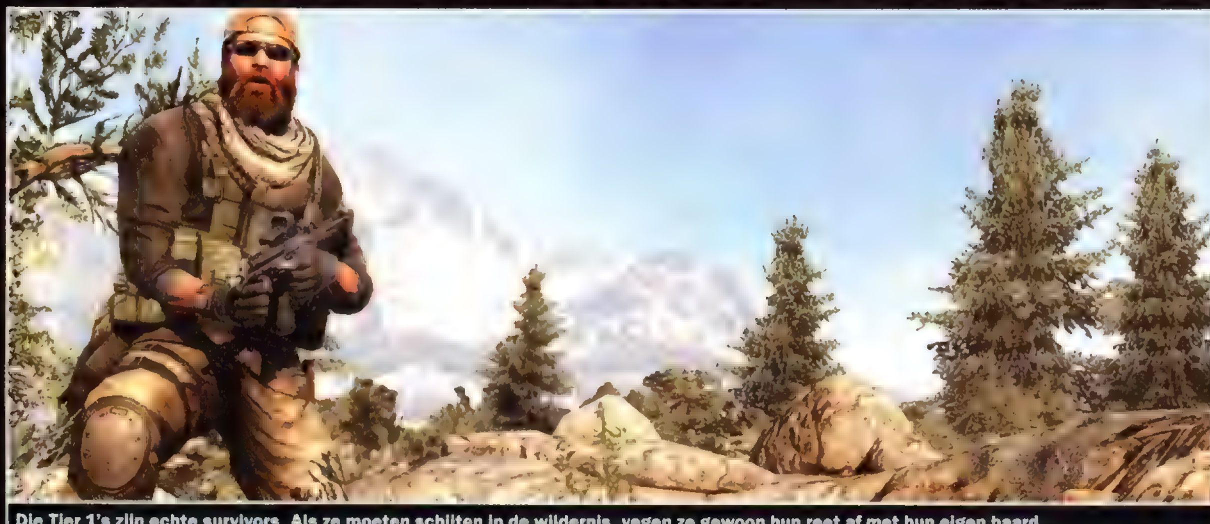
SCORE 85

De singleplayer speel je in een uur of acht uit. Dat is tegenwoordig al heel wat... helaas.

MEDAL OF HONOR
PS3 / XBOX / PC
1 - 32 SPELERS ONLINE
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW

18




Die Tier 1's zijn echte survivors. Als ze moeten schijten in de wildernis, vegen ze gewoon hun reet af met hun eigen baard.

PROFESSOR LAYTON EN [...]

Het derde, afsluitende deel in de eerste Layton-serie begint weer met een tekenfilmpje waarin sprake is van een mysterieuze brief. Inderdaad, da's hetzelfde als bij de voorgangers. Maar vanzelfsprekend volgt hieruit wel een heel ander verhaal, zegt Jurjen.

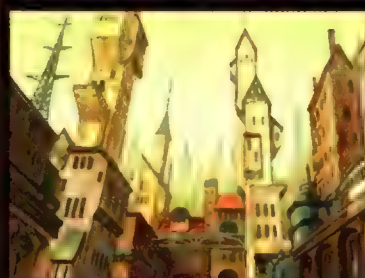
De mysterieuze brief komt dit keer van 'Grote Luke'. Dat is dezelfde Luke als de Luke die we al kennen, maar dan die van tien jaar in de toekomst.
Het thema van dit avontuur is 'reizen door de tijd'. En we reizen niet alleen naar het Londen van de toekomst, we zien ook flashbacks van tien jaar geleden, toen de professor nog geen hoge hoed droeg en scharrelde met ene Claire.
Het is best grappig om de professor zo jong en onschuldig te zien. Maar dat blijft hij niet.

VRAAG 1
Kun jij raden hoe de professor in het toekomstige Londen bekend staat?
A 'De Hellevorst met de Hoge Hoed die over Londen heerst vanuit de schaduwen'.
B 'De Lange Man met de Hoge Hoed die Stoute Kinderen 's nachts Pijn doet in de Bips.'
C 'De Bewaker van de Torenbrug die Bloed drinkt uit zijn Hoge Hoed.'

NEDERLANDS

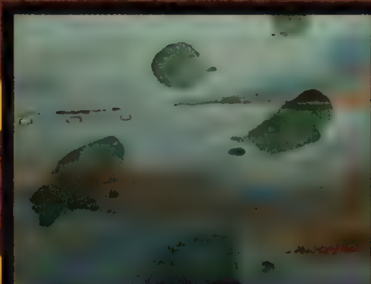
Geloof het of niet, maar het goede antwoord staat er écht tussen! Waaruit je niet alleen kunt concluderen dat het spel bij elk deel wat minder braaf wordt, maar ook dat dit spel weer is vertaald naar het Nederlands. En dat is weer prima gedaan.
Sommige stemmen zijn een beetje gek, sommige zinnen worden wat te langzaam uitgesproken, maar de dialogen zijn weer lekker speels en grappig, terwijl de puzzelbeschrijvingen en hints glashelder in beeld verschijnen.
Hèhè, glashelder, nu ik het zeg, dat doet me aan een puzzel denken.

VRAAG 2
Je hebt een fles met precies één liter whisky en een groot glas met een halve liter bier. Je drinkt de helft van het bier op, en vult het glas bij met whisky. Vervolgens drink je het glas weer half leeg, vult 't weer bij met whisky, en drinkt alles op. Hoeveel whisky zit er dan nog in de fles?
A Niets, natuurlijk.
B Een halve liter, toch?
C Sjalalie sjalala, het gaat niet uit mijn kop, en we gaan nog niet naar huis, nog lange niet, nog lange niet, sjalalie sjalala.





Ik ken sommige plaatsen ook als m'n broekzak, maar toch ben ik ook wel eens verbaasd over wat ik in m'n broekzak vind.





En hij had een grote snavel en een matrozenpakje aan.

FORMULE

Ik moet zeggen dat ik eigenlijk wel blij ben dat de eerste Professor Layton-serie met dit deel wordt afgesloten, want de formule begint een beetje transparant te worden.
Aan de andere kant had ik dit avontuur ook niet willen missen, want er lagen na deel twee nog te veel vragen open.
Waarom heeft Don Diablo zo'n hekel aan de prof? Waarom zet Layton zijn hoed nooit af? Hoe gaat het verder met Andrew Schrader?
De antwoorden liggen allemaal verscholen in dit tweede deel. Over antwoorden gesproken...

VRAAG 3
Laatst was Ed spoorloos van zijn plek op de redactie verdwenen. Op zijn bureau lag wel een rekenmachine waarop een briefje was geplakt. Op dit briefje stond geschreven: 5 X 101. Wat betekende dit?
A Ed was in nood.
B Ed was wat eerder naar huis gegaan omdat hij zich niet zo lekker voelde.
C Ed was zich aan het aftrekken op het toilet.

PUZZELS

Bovenstaande vraag is een variant op een puzzel die daadwerkelijk in het spel zit. Niet een van de moeilijkste, natuurlijk. En ook niet de leukste.
De leukste puzzels vind ik zelf de schuifpuzzels en de puzzels waarin je een lange tekst moet analyseren, het minst leuk vind ik de zoekplaatjes.





In totaal zijn er 165 puzzels, en natuurlijk belanden er ook al snel drie minispelletjes in je koffer.
Er is een spelletje met een papegaai, je moet plaatjesboeken vullen, en er is een spelletje met de auto van de prof.
Over auto's gesproken...

VRAAG 4
Een auto rijdt met een snelheid van veertig kilometer per uur over een man die een lont in z'n

DE TOEKOMST VAN LAYTON

Zoals je elders op deze pagina misschien al hebt gelezen, is de Verloren Toekomst het derde en laatste deel van de eerste Layton-serie. Maar zoals je als ervaren puzzelaar uit dat woordje 'eerste' waarschijnlijk al had afgeleid: Level-5 en Nintendo gaan rustig verder met een tweede serie Layton-games. Dit betreft een drietal 'prequels' oftewel avonturen die voorafgaand aan de huidige serie spelen. Om precies te zijn: drie jaar voor de gebeurtenissen in Curious Village.
Het eerste deel van deze tweede serie kunnen we eind volgend jaar in Europa verwachten en bevat naast het gebruikelijke puzzelavontuur ook een door Brownie Brown gemaakte RPG getiteld 'London Life'. Deze RPG schijnt op zich al goed te zijn voor ruim honderd uur gameplay, dus daarmee zijn mensen die zeuren om iets nieuws in het Layton-universum wel weer een tijdje koest.

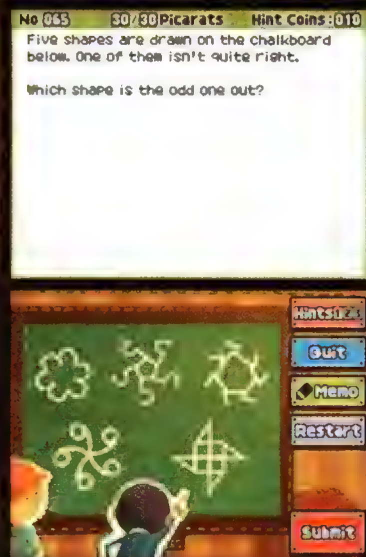
DE VERLOREN TOEKOMST

JURJEN REIST DOOR DE TIJD





Toen de professor had bewezen dat hij 't was, kreeg hij de chocolade 'L' die hij in z'n schoen had gekregen eindelijk terug.



Linksboven! De andere zijn allemaal afgekeurde ontwerpen voor het hakenkruis van de Nazi's.



ENGELSE PLAATJES

Op het moment van schrijven waren er nog geen Nederlandstalige screenshots beschikbaar, vandaar dat we het doen met die van de Engelse versie getiteld: Professor Layton And The Unwound Future.

"WEER EEN INTRIGEREND AVONTUUR VOL VERMAKELIJKE PUZZELS."

handen heeft. Het is een lont die na aansteken precies één uur lang kan branden. Door de aanrijding is het hoofd van de man van zijn romp gescheiden. Wat klopt hier niet?
A Zijn hart.
B De auto.
C De lont.

LOCATIES

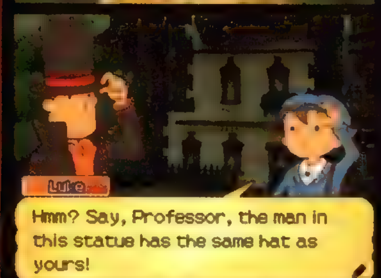
In tegenstelling tot de voorganger, speelt dit hele Layton-avontuur zich af in één plaats. Of eigenlijk twee plaatsen, als we het Londen van de toekomst als aparte locatie beschouwen.

Je kunt eindelijk eens een bezoekje brengen aan typische Layton-locaties als Chelmey's kantoor op Scotland Yard en Universiteit Grassenheller. Maar je bezoekt ook een casino vol Familiosi en een mysterieuze Pagode in Chinatown.
Om je snel en handig tussen die locaties te verplaatsen, kun je de bus (heden) of metro (toekomst) pakken.
Over openbaar vervoer gesproken, ik weet nog een leuk raadsel met een boot.

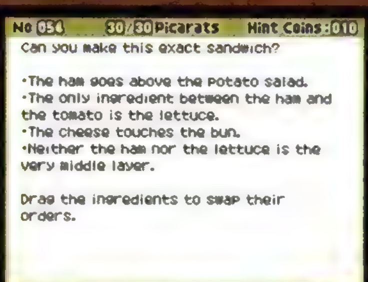
VRAAG 5
Een zigeuner, een homo en een moslim willen met een boot naar de overkant van de rivier. Mag dat?
A Ja, dat mag.
B Nee, natuurlijk mag dat niet.
C Weet niet, geen mening.

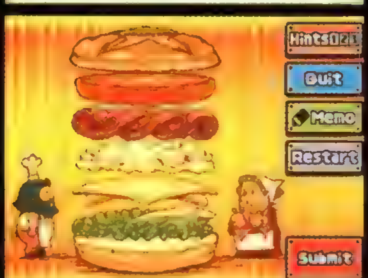
Oké, je merkt het, ik begin hier melig van te worden. Dus laten we maar snel naar de conclusie gaan.





Langzamerhand weten we van de hoed en de rand.





Als het je niet lukt, kun je nog altijd in de keuken bij McDonald's werken, hoor...

ANTWOORDEN

Het juiste antwoord bij alle vijf vragen vind je telkens achter de eerste letter van het alfabet.

CONCLUSIE



Hoe leuk, uniek en hoogstaand de serie puzzelspellen van Professor Layton ook mag zijn, de verrassing is er na twee delen natuurlijk wel een beetje af. Wat niet wegneemt dat dit weer een intrigerend avontuur vol vermakelijke puzzels is geworden, waarin (bijna) alle losse eindjes die in de vorige delen zijn blijven liggen aan elkaar worden geknoopt.

JURJEN

SCORE **80**

Het voltooien van het avontuur kost je zo'n vijftien uur, daarna zijn er nog wat extra puzzels om te downloaden en dingen om compleet te maken.

PROFESSOR LAYTON EN DE VERLOREN TOEKOMST
DS
LEVEL-5 / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

7





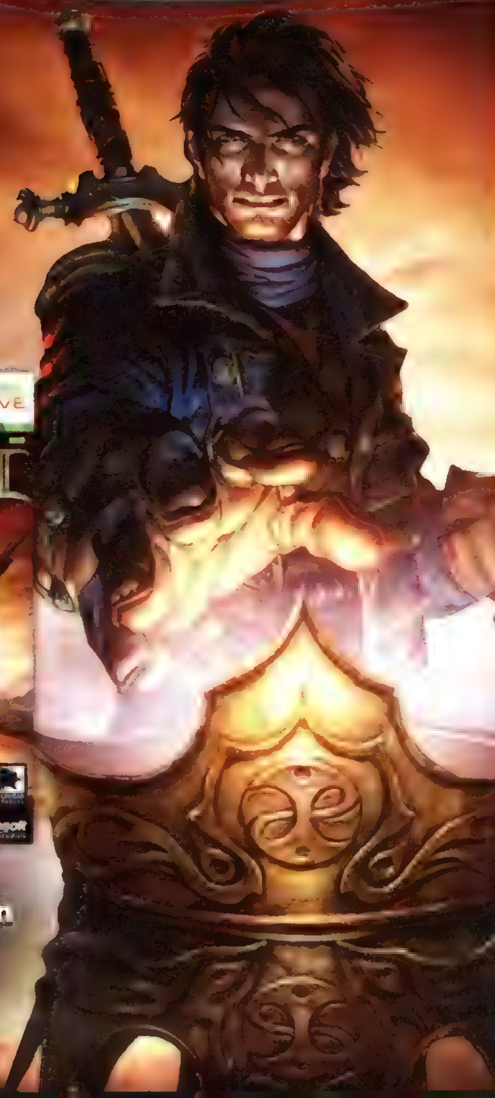




~~109,99~~
89,99

FABLE III





~~69,99~~
56,99

BESTEL NU EN ONTWERP
EEN IN-GAME VILLAGER!

Ontwerp op Xbox.nl een eigen in-game villager en u ontvangt van ons een code waarmee u dit karakter in Fable 3 kunt activeren.

FIFA 11 VS PES 2011:

Er was de afgelopen maand maar één vraag die JJ bezighield: zou Konami er alsnog in slagen de bugs uit PES 2011 te halen of krijgt FIFA 11, dat er in de previewfase al sterk uitzag, wederom vrij spel? Let the footiewar begin!

GRAPHICS
Een krappe overwinning voor PES 2011, dankzij beter gelijkende spelers, mooiere stadions en een flitsender/glimmender totaalbeeld. De spelers in FIFA 11 blijven wat cartoony ogen en veel gasten lijken totaal niet. PES 2011 heeft het wel makkelijker omdat ze veel minder teams in hun roster hebben.
FIFA 11 - PES 2011: 0-1

ANIMATIE
Hier is EA duidelijk koning. Alhoewel PES 2011 beter loopt dan PES 2010, heeft EA dankzij haar superieure motion capture studio nog steeds een voorsprong. Het spel glijdt over het veld en heeft er veel nieuwe animaties bij gekregen. Vooral de impact van fysieke- of last minute bewegingen zijn fraai verwerkt. Bij PES 2011 zien we helaas toch nog te vaak stotters in een move of lopen spelers bij een kap-actie soms door elkaar heen.
FIFA 11 - PES 2011: 1-0

MODES
Beide games hebben hun eigen karakter behouden. FIFA heeft bijvoorbeeld nu '11 vs 11' terwijl PES 'Be a Pro' flink heeft opgeleukt. Het zijn gewoon allebei voetbalgames waarin je volop kan voetballen. Een gelijkspel dus.
FIFA 11 - PES 2011: 1-1

LICENTIES
Een kneiterharde overwinning voor FIFA 11 op dit gebied. Uitslagje Barcelona - Spanbroek Vooruit 4.
Waar PES 2011 in de reviewcode vijf niet volledig gelicenseerde liga's brengt (Duitse, Engelse, Spaanse, Italiaanse en Nederlandse) plus internationaal (Copa Libertadores en de Champions League), daar heeft FIFA 11 alle competities die er toe doen plus internationaal. En ja Oranje is daar gewoon Oranje.
Voor de echte PES-fans is het ontbreken van al die competities geen probleem, die maak je zelf aan, maar eigenlijk kan dit niet meer in 2010.
FIFA 11 - PES 2011: 1-0



Sinds hij in Engeland speelde, werd Arshavin vaak gepest om zijn naam. [FIFA]


Deze gast had zo'n sprongkracht, dat ze bij een kopduel voor de zekerheid heel snel het dak openden. [FIFA]

VOETBAL-FACTOR
Een gelijkspel. FIFA 11 voelt ietwat trager van opzet, draait meer om passen en je hebt als speler minder de ruimte. De verdediging zit er echt bovenop.
PES 2011 laat de spelers daarentegen meer ruimte. Logisch ook, want met het nieuwe passing systeem moet je wel wat ruimte hebben om een bal goed te kunnen passen. PES 2011 nodigt dan ook meer uit tot fancy acties zoals je op straat ziet, terwijl je bij FIFA 11 soms het idee hebt TV te zitten kijken. Het is dus maar wat je zoekt.
FIFA 11 – PES 2011 1-1

PASSEN & SCHIETEN
Hoewel beide games zeggen dat ze je nu zelf laten passen, doet alleen PES dat echt. Ook bij het verdedigen.
Bij FIFA hebben we toch sterk het gevoel dat de A.I. nog steeds wat meehelpt en je alleen in de eindfase van de aanval echt moet mikken.

> "DIT JAAR IS HET OPNIEUW FIFA DIE HET BEST BIJ MIJN SMAAK PAST."

Dat is an sich niet verkeerd omdat de ballen in PES zeker in het begin alle kanten opvliegen. PES vergt wat meer oefening en niet iedereen zal daar op zitten te wachten.
Ook zal het feit dat je fanatieker kan verdedigen leiden tot veel overtredingen. Het spel ligt in PES daardoor te vaak stil, terwijl je ook weer langzaam op gang komt omdat je op de fluit van de scheids moet wachten.
FIFA 11 – PES 2011: 0-1

A.I.
EA heeft goed geluisterd naar de community. De keeper komt eindelijk niet meer als een idioot zijn goal uit en de verdediging is een stuk strakker. Omdat de aanval bovendien minder snel is (Torres loopt de 100 meter niet meer 9.78), kun je als verdediger steeds een tweede kans krijgen, met of zonder schouderduw. De versterkte A.I. zorgt er daardoor voor dat FIFA 11 lastiger is, wat trager in de opbouw en dat

FIFA OF PES?
Afgelopen jaar had ik besloten om FIFA 10 te spelen. Iedereen was het er unaniem over eens: EA heeft de 'beste' footie. Maar er ontbreekt iets als ik FIFA speel. De spelvreugde, de onvoorspelbare situaties en vooral de snelheid.
Maar FIFA 11 ziet er super gelikt uit, alles klopt en er zitten nagenoeg geen bugs in.
In PES 2011 kloppen er dingen nog steeds niet. De licenties, de vrije trappen waarbij je op het fluitje van de scheids moet wachten en je (menselijke) tegenstander in de tussentijd gewoon voor jouw spelers kan gaan staan, de inworpen, en de voetballers die ineens stoppen met rennen als je ze selecteert. En het diep sturen van teamgenoten is ook hogere wiskunde.
En toch speel ik dit jaar meer PES dan FIFA. Ik denk dat ik meer dan honderd uur in beide games heb zitten, en ik kan je gewoon eerlijk vertellen dat ik bij PES meer geniet (en ook meer scheld en vloek) dan bij FIFA.
Ik kan echt niets negatiefs zeggen over FIFA 11, maar PES is gewoon twintig keer leuker! En dus speel ik met de stagiairs PES 2011 (en met JJ af en toe een potje FIFA 11).


Ik schrok me rot toen ik hoorde dat Arjan Robben alles had gebroken. Bleek het dat ie thuis had geholpen met afwassen en al het servies uit z'n handen had laten vallen...

THE GRAND FINAL

JJ VERGELIJKT





FIFA OF PES?

Hoewel iedereen mij een FIFA-fanboy noemt, sta ik toch echt elk jaar open voor beide titels. Maar ik ga bij die keuze wel uit van mijn smaak. En mijn smaak bepaalt dat ik met de juiste licenties wil spelen, dat online alles top is, dat ik realisme op het veld zie en kan voetballen zoals men dat ook in het echt doet.

Dit jaar is het opnieuw FIFA die het best bij mijn smaak past. Het is toch meer een sim geworden. Waarbij ik moet zeggen dat PES 2011 me positief verrast heeft. Het passing-systeem dwingt je écht te voetballen. En het zal de n00bs van de bikkels scheiden.

Ik kan echter niet voorbij de slordigheden in het spel kijken. Vroeger lachten we FIFA er om uit, dus dan moet je nu ook consequent zijn. Echter, in een jaar tijd kan Seabass die foutjes er uit halen. En dan, dan is de strijd helemaal aan.

POWER UNLIMITED GOLD

FIFA 11



potjes online straks veel minder hoge scores gaan krijgen.

PES 2011 daarentegen kent af en toe een vrij dubieuze A.I. Spelers lopen soms wel en dan weer niet vrij, keepers maken vreemde strapatsen en er komen veel chaotische taferelen in het strafschopgebied voor. Ook zijn toppers als Ronaldo en Rooney overpowered. Het is echter niet zo dat de A.I .de boel verziekt. Het gaat om incidentele gevallen en soms kan die chaos nog leuk zijn ook.

FIFA 11 – PES 2011: 1-0

UITDAGING

Een nipte overwinning voor EA. Goal in laatste seconde blessuretijd zeg maar. Want PES kan met ietwat training volgend jaar winnen. Het passing- en verdedigingssysteem is in dit spel weliswaar dieper en dus uitdagender, maar het kent gewoon nog teveel schoonheidsfoutjes. Het iets simpeler passing-systeem in FIFA 11 is daarentegen vrijwel foutloos terwijl het er duidelijk voor zorgt dat het in de game moeilijker scoren is. En dat was precies de grootste klacht over FIFA 10.

FIFA 11- PES 2011: 1-0

EINDSTAND: FIFA 11 – PES 2011: 6-4



[FIFA]

CONCLUSIE

FIFA 11

FIFA 10 was echt goed, FIFA 11 is nog beter. Als je tenminste meer tijd in het spel wilt steken, want de nieuwe A.I. en het passen maken de game lastiger.

JJ

SCORE **91**

Duh! Tot de volgende FIFA natuurlijk.

FIFA 11
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii / DS / PSP / PS2
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW





CONCLUSIE

PES2011

PES is back! Een leek kan nog zien dat hier een footie barstensvol potentie ligt. De slordigheidsfoutjes houden het spel nog wel weg van de Gold Award.

JJ

SCORE **83**

Duh! Tot de volgende PES natuurlijk.

PES 2011
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii / DS / PS2
KONAMI
OUT NOW





F1 2010



Velen beschouwen Codemasters als de ongekroonde koning van de racegames. Een Formule 1 game maakten ze echter nog nooit, maar volgens JJ tonen de Britten met F1 2010 aan dat ze ook dit genre helemaal (Code)masteren.

POWER UNLIMITED GOLD


Raadseltje: Deze zangeres gaat nog wel eens kort door de bocht. Joss Curbstone

Deze review maak ik voor 99,9% voor de diehard Formule 1-fans, de overige 0,1% voor de casual gamers. Hier komt de 0,1%: 'Ja, jij kan F1 2010 ook spelen, als je alle stuurhulp aanzet tenminste, want dan wint een blinde de race nog.' En nu opgerot met die n00bs. Want F1 2010 is voor ons gemaakt! Voor de mannen die een race willen winnen omdat zij het beste sturen. Voor de mannen die tijdens de wedstrijd het zweet in hun handen willen hebben staan omdat elke inhaalactie op het scherpst van de snede uitgevochten dient te worden. Voor de mannen die de telemetrie van de wagens begrijpen en zich aan de regels willen houden. Voor de mannen die elke keer weer op zoek zijn naar een tiende seconde tijdwinst.

GEEN SIM

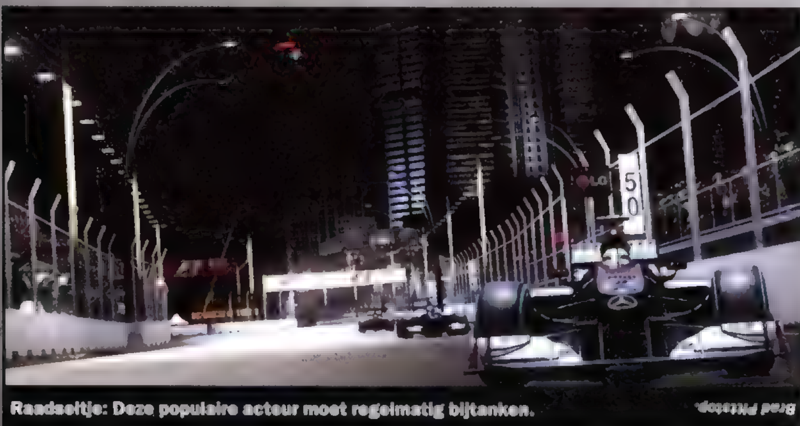
Mij is talloze malen gevraagd of F1 2010 een simulatie is. En het antwoord is 'nee'. Codemasters maakt geen simulaties. Codemasters maakt games.

Anders dan bij Geoff Crammond's Grand Prix-sims gaat het er in F1 2010 niet om dat je exact hetzelfde kunt als een echte Formule 1-coureur. Bijna niemand kan immers in het echt een F1-bolide onder controle houden, so why bother om dat te simuleren?

F1 2010 is dus geen sim maar een spel dat de maximale mix tussen fun en uitdaging biedt. Zet je alle hulp uit, dan blijf je prima op de baan, maar inhalen en snelle ronden rijden is een ander verhaal. Nooit is F1 2010 té moeilijk, je doet altijd mee in de battle, maar wil je echt winnen, dan moet je alles uit de kast halen en de wagen echt optimaal beheersen. De werkelijk perfecte A.I. (GT5 eat your heart out) straft elke fout namelijk af, maar geeft je tegelijkertijd wel de kans om je fouten weer goed te maken, mits je over genoeg skills beschikt.

En precies dat is voor mij de essentie van een spel. Winnen in F1 2010 is absoluut mogelijk, maar je moet er wel je stinkende best voor doen. En maak je een fout, dan is het ook je eigen schuld.

> "HET ADEMT F1, HET IS F1."


Raadseltje: Deze populaire acteur moet regelmatig bijtanken. Brad Pitstop


Raadseltje: Deze acteur zou graag zelf in de Formule 1 meedoen. Hugh Grand-Prix

TIEN RONDEN

Het is daarnaast goed om te zien hoe knap Codemasters die uitdaging 'opwekt'. Zo laat de Career mode je minimaal tien rondjes per race rijden inclusief pitstops. En een race van drie ronden of tien, dat is echt een wereld van verschil. Dat is het verschil tussen een potje inhalen en dan winnen, of een potje inhalen en dan ook nog meerdere ronden die plek moeten verdedigen met een rits hijgende concurrenten in je nek. F1 2010 dwingt je niet alleen eerst de minder snelle wagens te masteren maar ook netjes te rijden. Eén beuk en je hebt een warning, twee beuken en je moet door de pits rijden, drie beuken en je ligt eruit.

GEEN NEGATIVITEIT

Natuurlijk kan ik, als ik heel goed m'n best doe, hier en daar wel een minpuntje vinden, maar fok dat. Alles uit de Formule 1 wat gametechnisch werkt, zit in het spel. Het ademt F1, het is F1. Daarom geen negativiteit van mijn kant dit keer. Ik koester wat ik nu heb en als anderen dat niet journalistiek verantwoord vinden... dikke vinger voor ze.

HAD VETTEL OOK MAAR EEN REWIND

Herinner je nog de actie van Vettel op Spa, toen hij Button van de baan ramde (zie screen)? Had hij toen maar een rewind-optie in zijn wagen gehad. Die bekende Codemasters-feature uit GRID en DiRT zit namelijk ook in F1 2010.

Aan de discussie of dit nu wel of niet suf is, doe ik niet mee. Je hoeft het immers niet te gebruiken. Wel opmerkelijk is dat de FIA deze optie goedkeurde, want normaliter keuren ze alles af dat niet daadwerkelijk in de F1 zit.



CONCLUSIE

Vroeeeeem, weeeeeeng. Dat zou het geluid moeten zijn van alle Formule 1-fans die nu naar de winkel racen om F1 2010 te halen. Wat een heerlijk spel! Minimaal net zo dik als Gran Turismo 5.

JJ

SCORE **91**

Als je weet dat je de Career mode in een hobbelkar van Force India of HRT begint en elke race minimaal tien ronden beslaat, dan weet je dat je niet in een dag klaar bent met deze game. Ook niet in een week...

F1 2010
XBOX 360 / PS3 / PC
CODEMASTERS
1 - 12 SPELERS ONLINE
OUT NOW





VANQU

Na Steven te hebben gepest met een event waarop hij niet zelf mocht spelen en 'm daarna te hebben geplaagd met een hele korte preview code, konden we hem eindelijk blij maken met de volledige versie van Vanquish. Gelukkig had ie er nog heel veel zin in.

Sinds ik in mijn laatste previewsessie de intense gameplay van Vanquish heb ervaren, staat de game bovenaan mijn verlanglijstje van al het gamegeweld dat eind 2010 uitkomt. En nu ik eindelijk in alle rust (nou ja, rust) vanaf het begin door de game heen heb mogen knallen, ben ik enthousiaster dan ooit.

GEEN MULTIPLAYER

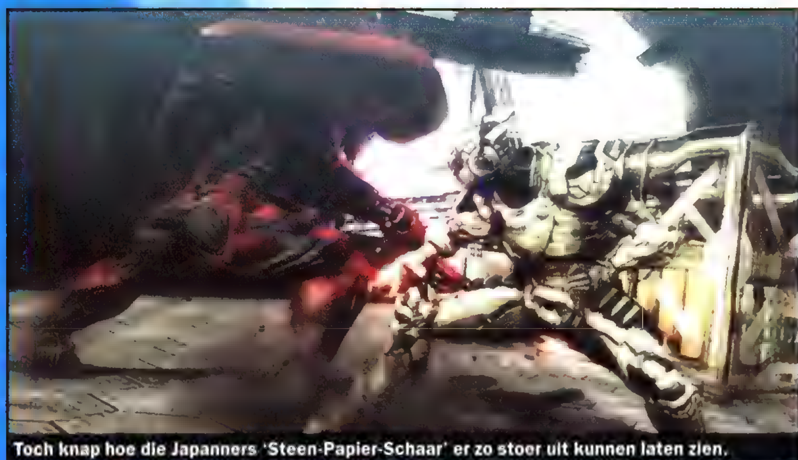
Evengoed kan ik er niet omheen om allereerst een aantal aspecten van de game te noemen die een commercieel succes in het Westen wellicht in de weg staan.


Verrek! Er zitten dus allemaal bejaarden in die pakken. Nooit geweten...

VANQUISH DEMO

Omdat Vanquish een shooter met een twist is - eigenlijk is het gewoon een Japanse shooter, maar die term betekent voor veel mensen tegenwoordig niet zoveel meer – zou ik je eigenlijk willen aanraden eerst de demo te checken die je online vindt. Het deel dat je kunt spelen is onderdeel van de eerste missies en is super spectaculair.

De demo is ook wel representatief voor de chaos en over-the-top actie die Vanquish biedt, maar ik vind het wel belangrijk om te benadrukken dat er variatie zit in de flow van de actie. Zo heb je ook momenten dat je wat meer strategisch op afstand aan het snipen bent, of in een lager tempo een voertuig escorteert en barricades uitschakelt. De actie is altijd vet en intens, maar je krijgt wel degelijk zo nu en dan een adempauze.


Toch knap hoe die Japanners 'Steen-Papier-Schaar' er zo stoer uit kunnen laten zien.

WAPENS

Als een wapen het juiste geluid heeft tijdens het vuren, en de juiste impact op hetgeen wordt geraakt, dan ben je al een heel eind. En omdat wapens zo'n integraal onderdeel zijn van een shooter is het fijn dat Vanquish op dit gebied goed scoort.

In het begin ben je vooral met je sniper rifle en shotgun in de weer (zoals bekend wissel je niet daadwerkelijk van wapen maar transformeert jouw wapen met een stoer effect in de gewenste vorm), later staan er wat meer uitheemse opties op het menu, zoals lasergeleide raketten, een diskwerper en een brute raketwerper. Enigszins bekende concepten maar allemaal stijlvol uitgewerkt en leuk om in te zetten. Verder vind je verspreid door de levels upgrades, die bijvoorbeeld jouw ammo capaciteit vergroten of projectielen sneller of krachtiger maken.

"HET IS ERG LASTIG OM DE CONTROLLER NEER TE LEGGEN."

Laten we beginnen met de afwezigheid van een co-op en multiplayer mode. Bepaalde genres komen hiermee weg, maar juist gezien de gameplay van Vanquish was het een logische en waardevolle toevoeging geweest. In dat opzicht is Vanquish een puur Japans product.
Ik ben echter nog altijd van mening dat als een verhalende campaign van topkwaliteit is, het prima is om je hier volledig op te richten.
BioShock was bijvoorbeeld ook niet minder bijzonder, ook al was er 'slechts' een story mode.
Een tweede aspect waar bepaalde kwetsbare Westerse gamertjes van zullen schrikken, is de uitdaging die de game biedt. Vanquish is een pittige game. Er zijn simpelweg momenten dat je in één klap dood kunt gaan, zowel door een object in het level als door een speciale aanval van een eindbaas. Je kunt de game natuurlijk op Casual spelen, waardoor de standaard vijanden veel sneller sterven, maar de one-hit-kill momenten zijn niet uit te roeien.
Sowieso is Vanquish geen shooter waarin je hersenloos door kunt raggen en gewoon een beetje kunt knallen op alles wat voor jouw loop belandt. Je hoeft zeker geen realistische militaire strategieën toe te passen maar stapsgewijs alle golven van vijanden uitschakelen, is absoluut noodzakelijk. Belangrijk in het belasten


Dit is een geweer en tosti-apparaat ineen. Een semi-automatische Hamgun.

ISH

STEVEN VERMAAKT ZICH IN Z'N EENTJE

POWER UNLIMITED GOLD





van een speler is het ontnemen van diens rust. Weliswaar kun je in Vanquish tijdens veel vuurgevechten achter muurtjes schuilen maar er zijn momenten dat deze veiligheid je wordt ontnomen, bijvoorbeeld door een vijand die de kracht heeft om het rotsblok waar je achter schuilt aan gort te knallen. Dan zul je simpelweg in beweging moeten blijven en ben je nergens veilig. En hoewel de game op Casual zeker te doen is, is één ding duidelijk: tijdens het spelen, heb je geen tijd om even uit je neus te eten.

ZOUTVAATJE

Bij een pure singleplayer game is het natuurlijk belangrijk dat het verhaal interessant is. Persoonlijk vind ik Vanquish op dit punt erg geslaagd, maar je moet alles wel met een korrel zout nemen. Sla eigenlijk maar gewoon het hele zoutvaatje achterover, want het is één stortvloed aan clichés en stoere praatjes. De dialogen waren zelfs zo slap dat ik de game, ondanks de Westerse setting, met Japanse audio heb gespeeld.

De cut-scenes, waar geen tekort aan is, zijn echter erg vermakelijk. Het verhaal is dat er een staatsgreep in Rusland wordt gepleegd, waarna de nieuwe machthebbers met behulp van een ruimtebasis (dat een allesvernietigende microwave-straal bezit) en een robotleger Amerika aanvallen, te beginnen met San Francisco.

Hoofdpersoon Sam is een DARPA officier die de beschikking heeft over een uniek pak op basis van een energietechniek die is ontwikkeld door een bevriende professor. Uiteraard wordt deze professor ontvoerd en gedwongen voor de Russen een soortgelijk pak te maken, wat een geweldige bad guy oplevert.

Het verhaal is bij vlagen onzinnig maar dat maken de cut-scenes, die allemaal op de in-game engine draaien en bloed niet schuwen, er niet minder entertaining op.

Voor mij was het verhaal in ieder geval vermakelijk genoeg om door te willen spelen.



Bij Bayern München willen ze zo'n pak voor Arjan Robben aanschaffen.



Wie niet wil dat ze 'm neerschieten, moet opschieten.

VERSLAVEND

De grootste kracht van Vanquish is echter de verslavende gameplay. Er is een redelijke leercurve maar zo gauw je gewend bent aan de rocket-slide en het inzetten van het ARS slowmotion effect, kun je los. Je raast met hoge snelheid van cover naar cover, om daar vervolgens overheen te duiken en met behulp van bullettime een tweetal headshots te maken.

Het voelt simpelweg goed om in het hoge tempo van de game mee te gaan en steeds strakker de middelen te gebruiken die tot je beschikking staan. En omdat dit alles gebeurt te midden van de meest spectaculaire en heftige vuurgevechten, is het erg lastig om de controller neer te leggen.

En had ik al verteld dat de graphics ook nog eens van de bovenste plank zijn?

NPC'S

In eerste instantie is het team waarmee Sam op stap wordt gestuurd niet heel erg van hem gecharmeerd, maar dat betekent niet dat ze de kantjes er vanaf lopen. Hun bijdrage in een vuurgevecht is wel degelijk merkbaar, maar de A.I. steekt zo in elkaar dat ze nooit een gevecht zullen beslissen. Die eer is weggelegd voor de enige echte held. Jij dus.

Ook bevelen geven zit er niet in, dus je maten zijn er vooral voor morele steun en het neerzetten van de juiste sfeer. Als een kameraad wordt uitgeschakeld, kun je hem met een injectiespuit weer op de been helpen. Dit is een waardevolle actie omdat je op deze manier nieuwe ammo scoort, en met de hoeveelheid kogels die je er doorheen jaagt, is elke extra welkom.

CONCLUSIE

Een pure singleplayer game kan niet zonder verslavende gameplay. Dat hebben ze bij Platinum games helemaal begrepen.



STEVEN

SCORE 92

Met z'n vlotte en spetterende singleplayer mode, die op zijn minst nog een tweede keer leuk is, mag je gewoon niet klagen over het ontbreken van een multiplayer.

VANQUISH
PS3 / XBOX 360
PLATINUM GAMES / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

18





WOUTER VINDT HET OPPERVLAKKIG

BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD

Batman en Robin zijn al jaren de beste vriendjes. Hoewel ze hun moeilijkheden hebben gekend (ze gingen zelfs een tijdje uit elkaar gedurende Batman's duistere periode), heeft Robin de relatie altijd vers gehouden door af en toe dood te gaan, een geslachtsverandering te ondergaan of simpelweg op te rotten. In The Brave and the Bold staat hun relatie echter opnieuw op het spel. Wouter ziet het met lede ogen aan...



"Heilige vrijverkregen valuta! Batman, als ik die schurken voor hun bipsen schop, dan vallen de muntjes op de grond! Ik voel me net Scott Pilgrim!"
"Grumble."
"Ah, Bats, ben je nog steeds boos over het feit dat ik denk dat we achter Catwoman aan zitten, terwijl jij overtuigd bent dat het Catman is? Je weet wat Catwoman voor duivelse dame is, maar jij denkt, als het haar betreft, een beetje te veel met je... ehm, batarammer."
"Grom..."
"Bij alle digitale dreigingen, Batman, we zijn nu wel heel erg in het nauw gedreven! Wordt het geen tijd om je superdupervrienden even in te schakelen?"
"Zucht... Flash, heb je effe?"
"Eitje, Bats! Rap, flits, zoef, klaar! En je mag de muntjes houden."
"Alle flitsende flaters nog aan toe, Batman, die Flash is echt een snelle, hè? Kom, gaan we weer verder achter je vriendinne... ehm, CatMAN aan. Zeg eens, beste Caped Crusader, zou het niet eens tijd worden dat je je een beetje op, uuuh... normale, niet psychotische vrouwen concentreert? Je bent al niet de jongste meer en een paar jonge vleermuisjes in Wayne Manor zou natuurlijk..."
"Oké, snotneus, ik heb er schoon genoeg van!"



BLAUWE GRAPPENMAKER

"Zo, Batman, ik ben echt vereerd dat ik Robin mag vervangen als je sidekick! Ik zal ervoor zorgen dat je er geen spijt van krijgt. Alleen, voordat we verder gaan, wil ik wel effe weten wie van ons nou de Brave en wie de Bold is..."
"Hrmpf... erg grappig."
"Oké, oké, ik snap de hint. Ik praat inderdaad vaak een beetje veel."
3 seconden later...
"Maarrum, nu we al die muntjes verzameld hebben, zouden we niet even een paar lekkere upgrades voor onze gadgets kopen? Die stampers op mijn pakkie kunnen wel wat extra rampower gebruiken, als je begrijpt wat ik bedoel! Knipoog, knipoog."
"..."
"En volgens mij zijn een paar boksbeugels wel jouw ding, want daarmee moet je deze muur kapot rammen. Ik brand van nieuwsgierigheid over wat er achter ligt!"
"Ik gok op nog meer muntjes..."
"Maakte je daar nou een grap, Bats?! Als ik het niet te druk had met het uitschakelen van deze blauwe kevers had ik smakelijk gelachen! Heb jij trouwens soms ook niet het gevoel dat we gewoon in een videogame zitten? Kijk, ik schud met mijn Wii-mote en ik ram die twee apen hard tegen hun smoel! Druk ik op A, sla ik niet zo hard. Voel je 'm? Voel je 'm, Bats? Hey, je ziet er een beetje sjago uit, ouwe. Bats..."





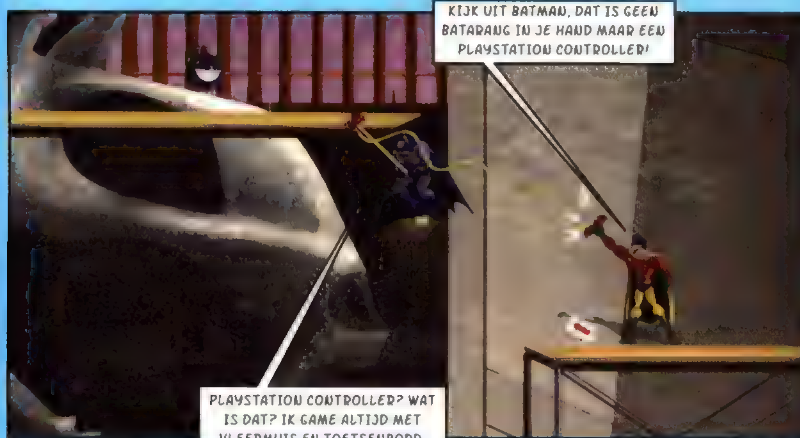
Op de redactie hebben sommige van ons ook superhelden bijnamen. Zo is Niels Bar-Man, Maarten Bats-Man en Wouter Bah-Man.

GEVLEUGELDE ZOT

"Hey Batsie! Tof dat ik je sidekick mag zijn, man! Maar jongen, ik hoor dat jij en Catwoman niet ennuh, item zijn, zeg maar? Nou, toeval wil dat het niet zo lekker gaat met Hawkwoman en..."



"ZULK ONDIEP VERMAAK DAT JE BIJNA OVER DE BODEM STRUIKELT!"



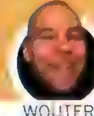


Weet je hoe Batman's moeder 'm vroeger riep als ie eten moest?

Batman eten!

CONCLUSIE

Een oppervlakkige, veel te makkelijke 2D beat 'em up met een leuk visueel stijltje, een aantal aardige eindbaasjes en een paar prima unlockables. Verder is het zulk ondiep vermaak dat je bijna over de bodem struikelt!



WOUTER

SCORE **70**

Vier uurtjes, dacht ik. Maar het kon ook allemaal een stuk langer lijken door de flauwe grappen van Blue Beetle.

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD
Wii / DS
WAYFORWARD / WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12



IN THE MIX: FEATURING ARMIN VAN BUUREN

JEROEN KLAPT IN ZIJN HANDJES

Tussen alle Metal door, luistert Jeroen ook nog wel eens naar de nodige trancedeuntjes. Vooral tijdens het hardlopen werkt dat lekker opzwepend. De hele trancecollectie van zijn vriendin staat dan ook op zijn iPodje voor als de lange zijn kilometers maakt. De aangewezen persoon dus om dit muzikale spelletje eens onder handen te nemen.



Dat herken ik als ik met m'n vrouw op een feestje ben: "ga nou ook eens met iemand praten...", "jij bent de enige die niet danst...", "waarom zie ik nou nooit dat je het naar je zin hebt...".

Hoe vaak zou Armin van Buuren tijdens het draaien van zijn plaatjes daadwerkelijk in zijn handen klappen? Ik vroeg het mij af, want tijdens het draaien van mijn virtuele plaatjes werd er van mij verwacht dat ik per track ongeveer vier keer in mijn handen klapte, en met een set van vijf plaatjes is dat twintig keer. En dat is best veel kan ik je vertellen.

Dat in je handen klappen moet je overigens niet al te letterlijk nemen, want je kunt ook gewoon een beetje suf je handen bewegen.

Maar hoe vaak zou Armin dat nou doen? Dus echt letterlijk in zijn handen klappen?



Armin draait vaak met wind tegen.

TAM

Ach, ik geloof best dat die Armin van Buuren af en toe in zijn handen klapt om even een contactmomentje met het publiek te creëren. Ik zag zelfs een filmpje (dat mijn vriendin geschoten had tijdens Plensvally) waarin hij even achter zijn draaitafels vandaan stapte om een momentje met het publiek te hebben, maar om dat nou zelf te doen met dat tamme publiek dat op mijn TV aan het bewegen is (dansen kun je het niet noemen)... nou nee.

DECKLOOS

Het voelt sowieso een beetje weird om onderuitgezakt op de bank plaatjes te draaien op een virtueel DJ-deck terwijl je in feite alleen je Wii-remote en je Nunchuk gebruikt om de boel aan te sturen.

Je mist het knopjes draaien en drukken zoals bij het DJ Hero deck, om maar even een vergelijking te maken. Ik begrijp het idee er achter wel, maar ik mis een grote mate van interactie en spelelementen. Het is nu meer een soort van Simon Says waarbij je doet wat je opgedragen wordt. Het is gewoon saai op deze manier en de enige interactie die aanwezig is, is gejuich wanneer je iets goed doet en boegeroep wanneer je de boel loopt te verkloten. Spannender dan dat wordt het niet. Doodzonde want met de soundtrack zit het wel goed: ruim zestig dikke trancetracks van Armin en andere artiesten.

DIKKE SOUNDTRACK

Het probleem zit 'm dus vooral in de manier waarop je met de muziek bezig bent. Onderuitgezakt op de bank af en toe met de Wii-remote een virtuele crossfader hanteren of aan een filterknop draaien, werkt wel maar is natuurlijk weinig opwindend.

Daarbij word je dus opgedragen wat je dient te doen. De fader moet bijvoorbeeld met een bepaalde snelheid worden verschoven en hetzelfde geldt voor de filters die je over samples gooit. Het voelt niet aan alsof je zelf speelt, maar meer dat je uitvoert wat er van je gevraagd wordt, zonder dat je ook maar een beetje zelfstandig te werk kunt gaan.

Eigenlijk is dat het grootste gemis. Oh ja, en dat handen klappen natuurlijk. Alsof dat het enige is waar Armin van Buuren om bekend staat...

"IK MIS EEN GROTE MATE VAN INTERACTIE EN SPELELEMENTEN."

TWEE GROTE DJ'S: WIE WINT!?

[illegible]





Als je op de muziek van Armin van Buuren danst, ga je al snel trancespireren.

CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE 60

Misschien dat je na het uitspelen van de Career mode nog wat plaatjes draait in de Feest mode maar ik denk dat je liever een vette Armin van Buuren mix opzet dan dat je in je handen staat te klappen in je huiskamer.

IN THE MIX: FEATURING ARMIN VAN BUUREN
Wii
FOREIGN MEDIA GAMES
1 SPELER
OUT NOW

3



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

WOUTER VINDT 'T WAT LANGDRADIG

Wouter's liefde voor Spider-Man begon al toen ie een klein ventje was en de allereerste Spidey films op TV kwamen. Dat je in deze afgrijselijk slechte flicks microfoons in beeld ziet en het hoogtepunt van de actie een scheepstouw afschietende Spinnemans is, kon het kereltje niets schelen; vrolijk imiteerde hij z'n grote held door tegen de muur proberen te plakken. Dat het verder met Wouter nooit meer goed is gekomen, is de reden dat hij Spider-Man: Shattered Dimensions mag reviewen.

Terwijl Bobby Kotick, evil meesterbrein en opperchief van Activision, de Spider-Man games van z'n eigen bedrijf zat te bashen omdat je er te weinig in kunt webslingeren, is de nieuwste game van Peter Parker er eentje die niet meer free-roaming is, waardoor het web-slinging echt tot een minimum is beperkt.
Niet meer als een blauw-rode Tarzan door de betonnen jungle van New York razen, je niet meer verbazen over hoe kerkhof-achtig doods de grijze straten aldaar zijn, niet meer dat vrije Spider-Man doet, gaat en staat waar ie maar wilt gevoel, niet meer honderden breinverwekend saaie side-missions doen omdat het kan...

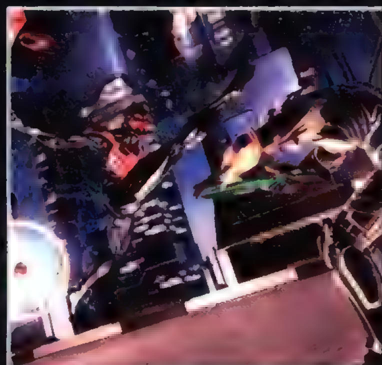
Volgens Kotick's eigen bewering dus een nóg slechtere game dan z'n voorgangers... maar dat maak ik zelf wel effe uit!

CHASE GAME

Het subgenre achtervolgingsfilms (waarin bijvoorbeeld Ronin of The French Connection vallen) krijgt een game-tegenhanger want in Shattered Dimensions zit je bijna veertien levels lang achter de ballen van bad guys aan in vier verschillende dimensies, met vier verschillende Spider-Mannen.
Spidey is namelijk op zoek naar de fragmenten van The Tablet of Order and Chaos, een stukkie steen dat er voor zorgt dat de vier dimensies

"BIJNA VEERTIEN LEVELS LANG ACHTER DE BALLEN VAN BAD GUYS AAN."

in de game niet op elkaar crashen in een enorme, universum-vernietigende explosie!
Deze fragmenten zijn terechtgekomen in de handen van een shitload aan schurken, en dus gaan Ultimate, Noir, Amazing en 2099 Spider-Man achter de gevaarlijke reten van bijvoorbeeld The Scorpion, Sandman, The Vulture, Kraven the Hunter en Deadpool aan. Dit alles in lineaire levels die in het teken staan van de villain die je achterna



Spidey rijdt privé in een Alfa Romeo Spider, Batman heeft z'n batmobiel, maar weet je ook welke superheld gebruik maakt van het openbaar vervoer? Bus Lightyear.

zit en die de stijl plus gameplay dragen van het universum waar je je in bevindt.
In Noir is dat een duistere, harde wereld waarin je stealthy te werk moet gaan, maar hoewel Ultimate net even wat slicker en glanzender oogt dan het wat meer getekende stijltje van Amazing, lijken ze qua gameplay verdomd veel op elkaar. 2099 is in de toekomst, kent wat meer uitgestrekte views van de futuristische stad waar het zich afspeelt, maar het is nog even lineair als de rest en je moet nog steeds knokken met behulp van een simpel ramsysteempje.

TE SIMPEL OM TE PLAKKEN

Shattered Dimensions moet het hebben van een flinke lading fanboy-herkenbaarheid, wat eenvoudige, verslavende elementen (door simpele opdrachten te doen, verdien je extra Spider Essence, oftewel XP, waarmee je allemaal shit kunt unlocken) en flauwe Spidey-humor. Want qua gameplay is het erg simpel, er zit een mierenhoop aan bugs en andere slordigheden in en het verhaal is door z'n systematiek weinig verrassend.

FANTASTIC SPIDEY

In een enigszins fatsoenlijke superheldengame vallen natuurlijk extra costumes te unlocken, en ook in Dimensions is dat het geval.
Voor Amazing Spider-Man bijvoorbeeld kan je het kostuum aanschaffen dat Spider-Man droeg net nadat hij zijn zwarte symbiont-outfit bij de Fantastic Four had laten wegblazen met veel geluid. Dit bizarre pakkie bestaat uit een oude FF-overall, een papieren zak over het hoofd en een papiertje met 'Kick Me' op de rug, met de groeten van Johnny Storm.
Als deze laatste zinnen onbegrijpelijk geblaat voor je waren: ga eens een comic lezen, baklap!

Ik speel rustig door totdat ik alle action figures en bonus costumes unlocked heb, maar goed, ik probeerde dan ook ooit tegen een muur aan te plakken na het zien van een D-film.

CONCLUSIE

Het is weer eens wat anders, deze Spider-Man game, maar ik zou graag zien dat Activision een wat meer ervaren team een paar jaar lang op een Spidey titel zet, zodat ze op een dag met iets aankomen dat kan wedijveren met Arkham Asylum. Shattered Dimensions is namelijk weer eens een gehaast product vol slordigheden, hoewel de verschillende, coole stijlen en redelijk afwisselende gameplay veel goed maken. Toch verdient Spider-Man het om een keer écht serieus genomen te worden... ook al is ie de grappigste superheld.

WOUTER

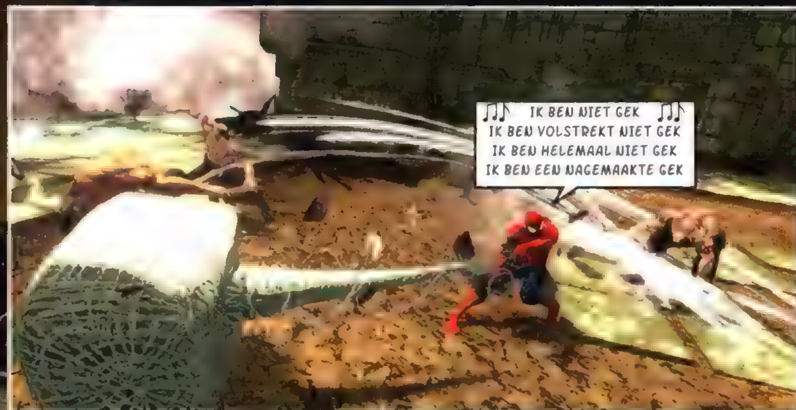
SCORE 68



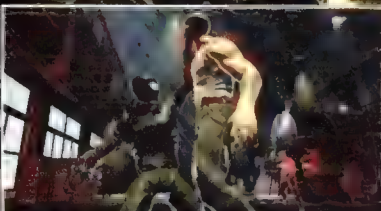
Veertien levels, minstens een uurtje of anderhalf per level... Zit dus tussen kort en een eeuwigheid in.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
XBOX 360 / PS3 / DS / Wii / PC
BEENOX / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW





Als Spidey lekker bezig is, zingt ie graag een liedje van Spinvis.



Weet je hoe Spider-Man zo sterk is geworden? Door het eten van spin-azie natuurlijk! Vandaar ook zijn pop-eyes.

LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST

JURJEN KEERT TERUG NAAR EEN OUDE LIEFDE

Of je nu de boeken hebt gelezen, de films hebt gezien, of beide: de verhalen van Lord of the Rings hebben op veel mensen een onuitwisbare indruk gemaakt. Dat geldt dus niet alleen voor Jurjen, die het Lord of the Rings-avontuur nog eens interactief beleefde in Aragorn's Quest.

Voor Ed zijn de Lord of the Rings-boeken de enige die hij meer dan eens gelezen heeft, Jan heeft de trilogie samen met verwante boeken verslonden tijdens zijn middelbare schooltijd, terwijl Maarten tijdens een tien-uur-durende marathonsessie in de bioscoop zelfs alle extended versions achter elkaar heeft gezien.

"WANNEER LOTR JE HEILIG IS, MOET JE HIER VERRE VAN BLIJVEN."

Zelf heb ik na het zien van de tekenfilm van Lord of the Rings (uit 1978) de boeken gelezen en sindsdien ben ik fan voor het leven.
Het was dus niet zonder opgewonden onderbuikgevoelens dat ik aan dit Lord of the Rings-spel begon.
Die gevoelens zijn tijdens het spelen regelmatig teruggekeerd, maar dat lag meer aan de kracht van Lord of the Rings dan aan de kwaliteit van het spel.

GEWELDIGE MUZIEK

Het is jammer dat de personages er lelijk uitzien (zie kader) want de omgevingen verschijnen vaak heel mooi, sfeervol en gevarieerd in beeld. Al heeft de Wii ook hierbij vaak zichtbaar moeite de (zwaarbeladen) kar te trekken.
De muziek is geweldig en enorm sfeerverhogend, zoals je mag verwachten van dynamische bewerkingen van de muziek uit de film.
De besturing is een soort uitgebreide, helaas wat minder nauwkeurige variant op die uit Zelda's Twilight Princess, en daar valt mee te leven.

VRIJHEID

De ontwikkelaars hebben zich enige vrijheid veroorloofd met het verhaal om er een action-adventure van te maken, en al vond ik sommige dingen wel aardig bedacht; ik kan me voorstellen dat andere spelers zich er flink aan zullen storen.
Zo kun je met Aragorn sporen zoeken die steeds een stukje van het verhaal vertellen, of met een gevonden Palantir meteen een hele omgeving in kaart brengen.
Ook hebben de ontwikkelaars een aparte manier verzonnen om je vertrouwd te maken met het verhaal van Aragorn en de moves die hij met zwaard, boog en paard kan maken.

KLEUTERTJE

Het spel begint een jaar of zes na het einde van het Lord of the Rings verhaal. Jij bent een van Sam's kinderen, die hij Frodo heeft genoemd.
Als kleutertje Frodo kun je in en rond Hobbiton speelgoedversies van Aragorn's wapens gebruiken. Je kunt ook zijmissies voltooien voor geld en goodies, en zelfs avonturen van Aragorn 'naspelen' met transparante monsters.
Zodra je genoeg hebt van dat kinderachtige gedoe, kun je naar Sam gaan om te vragen of hij verder wil gaan met het vertellen van Aragorn's verhaal. Waarna je dus 'gewoon' met Aragorn verder speelt.

VEEL PLEZIER

Wanneer het fenomeen Lord of the Rings je heilig is, moet je verre van deze videogame blijven.
Het spel is gewoon te vrij met het verhaal, te veel op kinderen gericht en te zwak qua techniek om dit als een waardig eerbetoon aan het werk van Tolkien te beschouwen.
Dit neemt niet weg dat ik de game met bijzonder veel plezier heb doorgespeeld. Misschien omdat het zo tof was om dit grotendeels samen met mijn zoon Max (ook fan van de films) in de co-op (inclusief de voorspelbare cameraproblemen) te doen.
Of misschien omdat ik, gewoon, nog steeds heel gemakkelijk betoverd raak door alles wat met Lord of the Rings te maken heeft.

Dat worden weer heel wat steentjes herstellen voor Legolas.

RARE KOPPEN

Dat de game zich op kinderen richt en daarom de personages uit de films een beetje cartoony heeft gemaakt, daar heb ik geen problemen mee. Ik heb er wel problemen mee dat de personages er erg lelijk uitzien, met rare koppen en blokkerige lijven.

CONCLUSIE

JURJEN

SCORE 72

Haastig spelend duurt het een uur of zeven, maar besteed je ook wat tijd aan verzameldingetjes en zijmissies, dan ben je hier wel twaalf uur mee bezig.

LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST
Wii / PSP / DS / PS3 / PS2
HEADSTRONG GAMES / WARNER BROS. INTERACTIVE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12

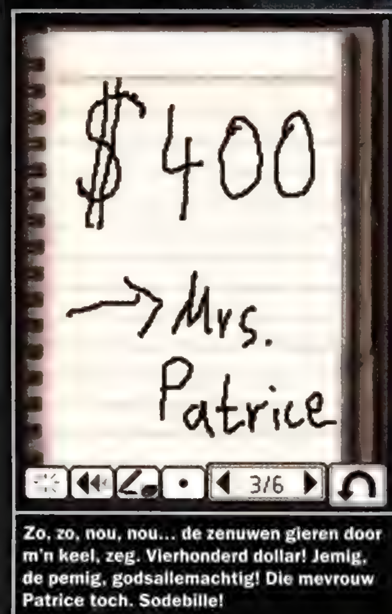
LAST WINDOW: THE SECRET OF CAPE WEST

Assen, 19 september. De zondagmiddag is bijna ongemerkt aan Jurjen voorbijgegaan. Hij kijkt naar buiten en ziet in het schemerdonker hoe de wind enkele gele bladeren door de lucht jaagt. Dan schrikt hij op uit zijn overpeinzingen. Hij heeft nog een tekst te tikken.

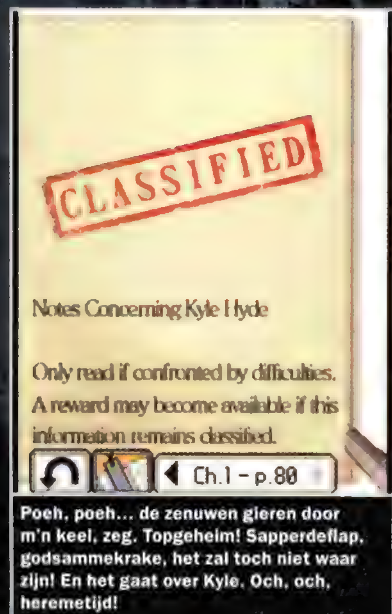
Recht tegenover me staat een groot wit scherm. De zinnen willen niet komen, deze zondagmiddag.
Er klinkt melancholische jazzmuziek uit de Nintendo DS die opengeslagen naast me ligt. Op het rechterscherm loopt de aftiteling van Last Window. Het laatste spel van Cing, de Japanse spellenmaker die tijdens de ontwikkeling van Last Window failliet is gegaan.
Onwillekeurig is mijn blik weer naar buiten gegleden. Maar er is geen herfstblaadje meer te zien. Het is donker. Ik klap mijn Nintendo DS dicht, heb genoeg van die muziek. Het is voorbij, godzijdank.

ZESTIGJARIGE VROUW

Sommige dingen in het leven zijn zo leuk dat ze je energie geven. Andere frustreren en kosten energie. Het schrijven van deze tekst en het spelen van Last Window wil ik beide rekenen tot de tweede categorie. Last Window is een zestigjarige vrouw die naast je komt zitten op een verjaardag en tegen je begint te praten. Oeverloos. Het enige wat Last Window voor heeft op een zestigjarige vrouw, is dat je vermoedt dat het uiteindelijk wel interessant gaat worden. En dat wordt het ook wel.
Maar het kost je heel wat energie en verdraagzaamheid om de interessante momenten te bereiken.



Zo, zo, nou, nou... de zenuwen gieren door m'n keel, zeg. Vierhonderd dollar! Jemig, de pemig, godsallemachtig! Die mevrouw Patrice toch. Sodebille!



Poeh, poeh... de zenuwen gieren door m'n keel, zeg. Topgeheim! Sapperdeflap, godsammekrake, het zal toch niet waar zijn! En het gaat over Kyle. Och, och, heremetijd!



Niet opzoeken op internet, jongens...

GEEN HUMOR

Last Window is eigenlijk hetzelfde spel als voorganger Hotel Dusk. Je loopt weer door gangen, klopt op deuren, praat met mensen, en hoopt dat er snel weer zo'n geinige puzzel komt die je moet oplossen door op het touchscreen gevonden voorwerpen te combineren.
De puzzels in Last Window zijn leuk en sprankelend. Ze geven energie. Ze zijn niet logisch, maar wat is er nog wel logisch tegenwoordig? De puzzels en het verhaal van Last Window niet, in elk geval.
Nou had ik daar prima mee kunnen leven, als het spel ook maar enige humor had gehad. Dat is eigenlijk het grootste gebrek van Last Window: het spel heeft geen humor.

TERECHT

Last Window is niet het enige textadventure op de DS. Ken je de Ace Attorney-spellen? Of die van Professor Layton? Beide series zijn vlijmscherp en 'to the point' geschreven. In elk spel uit die series tref je meer interessantere mysteriën dan in die van Hotel Dusk en Last Window bij elkaar. En humor. Zelfspot, zelfs.
Dan kan ik wel de mooie rotoscopische beelden en fijne jazzmuziek van Last Window gaan prijzen en aanbevelen, maar dat druist dan wel heel erg in tegen mijn gevoel.
Mijn gevoel zegt me dat ontwikkelaar Cing terecht failliet is gegaan, omdat ze ergens onderweg de humor en zelfspot zijn kwijtgeraakt. Het is voorbij, godzijdank.




JURJEN IS BLIJ DAT HET VOORBIJ IS

"WAAR HET AAN ONTBREEKT IS DE HUMOR."

CING: IN MEMORIAM

Op 1 maart 2010 viel het doek definitief voor Cing. Deze kleine Japanse ontwikkelaar liet dertig werknemers en een schuld van ruim twee miljoen euro achter.
Cing werd opgericht op 2 april 1999 en heeft dus bijna elf jaar bestaan. De eerste consolegame die Cing voltooide was Glass Rose, een survival horrorspel dat door Capcom alleen in Japan is uitgebracht.
In het Westen werd Cing vooral bekend door tekstrijke stylus-adventures als Another Code, Again (VS only) en Hotel Dusk.
Creatief hoogtepunt was Little King's Story (zie screen) dat in samenwerking met Town Factory voor de Wii werd gemaakt, maar jammerlijk flopte. Zoals eigenlijk alles wat Cing na de eerste Another Code maakte jammerlijk flopte.
Cing's zwanenzang is Last Window, een vervolg op Hotel Dusk dat in Japan twee maanden voor het faillissement van de ontwikkelaar werd uitgebracht.



CONCLUSIE

Last Window biedt fraaie beelden, een goed werkende touch screen besturing, lekkere jazzmuziek en een handjevol leuke puzzels. Waar het echter aan ontbreekt, is de humor. Vooral waar het de overvloedige, uitgesponnen teksten betreft, neemt het spel zichzelf bijzonder serieus, en verlangt van jou als speler om dat ook te doen. Persoonlijk vond ik dat wat teveel gevraagd.


JURJEN

SCORE **52**

Na zeven of acht uur heb je het einde bereikt en raak je het spel nooit meer aan.

LAST WINDOW
DS
CING / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

12



ENSLAVED

STEVEN GAAT OP PAD MET TRIP

Enslaved wist op het Level Up event van Namco Bandai enkele maanden terug al indruk te maken op Steven. Of het eindresultaat de hoge verwachtingen waarmaakt, laat hij ons nu weten.

Als "launchgame" kun je jezelf enkele tekortkomingen permitteren, zo is in de praktijk vaak gebleken. Een console is net nieuw en als hongerige gamer slik je elk stukje next-gen spektakel dat je wordt voorgeschoteld. Zo was Ninja Theory's Heavenly Sword voor mij een van de eerste games die ik speelde op de PS3. Alles zag er schitterend uit op de gloednieuwe hardware, maar de game was extreem kort en je werd niet uitgenodigd de aanwezige gameplay te gebruiken (Heavy Attack spammen werkte net iets te goed). Toch heb ik destijds genoten van de zes korte uurtjes vermaak die Heavenly Sword bood. De cutscenes waren geweldig, grafisch was het smullen, en ook al voerde ik de verschillende combo's vooral uit omdat ik het leuk vond (niet omdat het moest), was ook de actie vermakelijk. Maar de Britse ontwikkelaar moet nu wel eens gaan bewijzen dat zij ook daadwerkelijk blockbuster games kunnen afleveren zonder de genoemde mankementen.

EFFE WENNEN

Visueel vertoont Enslaved overigens veel overeenkomsten met Heavenly Sword. De setting is volledig anders maar de personages en graphics zijn overduidelijk van dezelfde hand. Hoofdpersonage Trip lijkt qua gezicht zelfs een beetje op Nariko, evenals de manier waarop d'r haar beweegt. Wel is Ninja Theory ditmaal iets uitbundiger met kleuren omgegaan. Enslaved knalt van het scherm af dankzij opvallend hoog contrast, waardoor de personages en omgevingen meteen indruk maken (dat kan overigens ook een slechte indruk zijn, als je niet van felle kleuren houdt).



Deskundigen hebben proberen te ontcijferen wat die tatoeages precies betekenen, maar ze begrepen er niks van. Ze kwamen op iets als 'ons bier'...



> "MEER DAN EEN SIMPELE ACTIE-GAME."

Ik moest wel effe wennen aan de personages en toon van Enslaved. Het opent met de ontsnapping van Trip, een sexy dame, uit een neerstortend slaventransport. Monkey belandt op haar pad, en dankzij een speciale hoofdband kan zij hem onder controle houden. Sterker nog, als zij doodgaat ontploft zijn harses, dus hij moet haar wel helpen de weg naar haar volk terug te vinden.
Er is een zekere spanning tussen de twee, die me deed denken aan die tussen mannelijke en vrouwelijke hoofdrolspelers uit jaren '80 avonturenfilms als Romancing The Stone en Indiana Jones.

PROBLEMEN

De gameplay zelf is opvallend divers. Los van de onderdelen

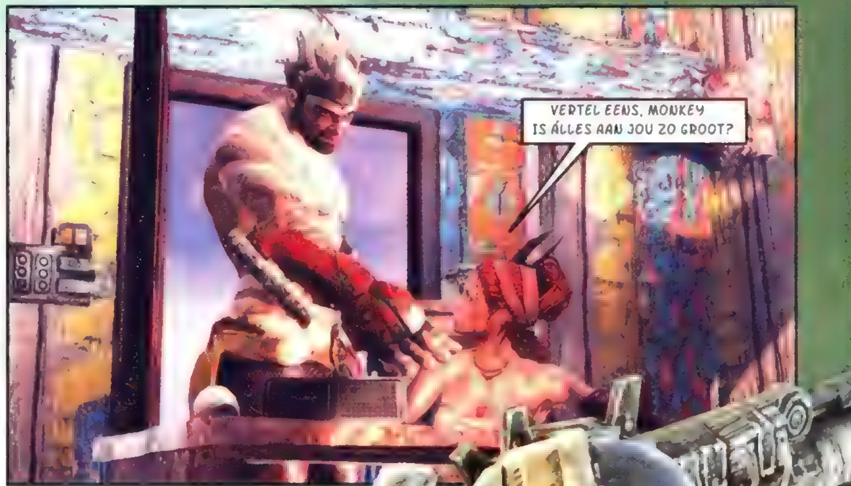
NATURE STRIKES BACK!

De setting van Enslaved is naar mijn mening zeer geslaagd. Postapocalyptische werelden kennen we inmiddels wel, maar zo kleurrijk en warm als in Enslaved komen we ze zelden tegen.
Opvallend is verder dat de overgebleven mensheid een niveau van technologische ontwikkeling kent dat onze tijd ver vooruit is. En omdat alle vijanden overgebleven mechs zijn uit een vergeten oorlog (zie screen), is het niet ondenkbaar dat de mensheid zijn eigen ondergang heeft ontworpen en gecreëerd.
Je hoort Moeder Aarde overigens niet klagen, want die heeft met veel plezier de oude menselijke steden heroverd. New York, de spil van het verhaal, ziet er weer groen en plantrijk uit. De grote wolkenkrabbers staan schots en scheef, en de overgebleven mensen hebben geen enkel idee hoe onze beschaving er uit heeft gezien.






Sinterklaas zou een moord doen voor zo'n staf.







waarbij je Trip commands moet geven en samen obstakels dient te overwinnen zijn er tal van tempowisselingen. Soms ben je groepen vijanden aan het uitschakelen met simpele maar spectaculaire combo's, om vervolgens te lopen knallen met dezelfde staf waar je net nog rake klappen mee uitdeelde (iedere fatsoenlijke staf kan natuurlijk ook schieten). Dan krijg je weer Uncharted-achtige klautermomenten, om vervolgens op een wolkje rond te zweven en een grote eindbaas uit te schakelen. De flow van de actie zorgde er in ieder geval voor dat ik mij niet verveelde.
Toch heb ik een paar problemen met de gameplay. Zo gebruikt Enslaved een zeer dynamische camera. Dit levert mooie shots op maar is tegelijkertijd erg onrustig en zorgt ervoor dat je niet altijd goed zicht op de actie houdt.
Ook zijn er technische slordigheden, met name wat betreft de bewegingen van jouw NPC metgezel. Die loopt nog wel eens schokkerig om je heen of op onnatuurlijke wijze van punt A naar B. Geen ramp maar het oogt slordig en verbreekt soms de illusie van een geloofwaardige fantasiewereld.
Het grootste struikelblok is de afwezigheid van enige uitdaging in de platformonderdelen. Je kunt niet van randen vallen of mis springen. Bovendien geeft ieder interactief object overduidelijk licht. En als je een enkele keer tóch nog niet weet welke kant je op moet, dan ram je gewoon op de springknop en duw je de stick alle kanten op. Dan gebeurt er altijd wel iets.
Toch, ondanks genoemde minpunten heb ik me best vermaakt met de actie en de schurende verhouding tussen Trip en Monkey.

CONCLUSIE

Het is de leuke setting, de sterke manier waarop het verhaal wordt verteld en de daaruit ontstane synergie tussen Trip en Monkey die van Enslaved meer maken dan een simpele actiegame, want de gameplay zelf vertoont net iets te veel slordigheden voor een volwaardige triple A score.

STEVEN

SCORE **82**

Ninja Theory heeft gelukkig geleerd van het zes uur durende Heavenly Sword debacle. Maar Enslaved blijft een standaard singleplay game en omdat de gameplay minder interessant is dan het verhaal en de ervaring, voel ik me niet per se geroepen de game een tweede keer te spelen.

ENSLAVED
XBOX 360 / PS3
NINJA THEORY / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW
16



HEADBAND EN COMMANDS

De magische synergie tussen twee personages op het gebied van gameplay zoals ICO wist te creëren, is voor Enslaved een brug te ver; evengoed zijn er leuke handelingen vereist om Trip veilig door de omgevingen te loodsen, want Monkey mag dan wel de slavenhoofdband om hebben, het is Trip die overwegend bevelen moet opvolgen.
Je zult haar soms moeten tillen, naar platformen moeten gooien, vijanden afleiden terwijl je haar opdracht geeft te rennen, of haar juist een decoy in laten zetten en zelf naar veiligheid sprinten.
Via de slavenhoofdband waardoor Monkey gedwongen is Trip te helpen, staat het tweetal continu in verbinding met elkaar en kan Trip een verscheidenheid aan data doorgeven. Zo kan ze de locatie van vijanden en gevaarlijke objecten als mijnen, in de vorm van projecties op het scherm weergeven. Veel van de commands gaan middels een quick select die prima werkt.



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

JEROEN HANGT 'M WEER OM Z'N NEKKIE

Hij is de enige op de redactie die er nog voor uit durft te komen. De enige hoop voor uitgevers van die ritme-games waarbij je als een malloot op plastic instrumenten staat te raggen. Jeroen is de enige overgebleven virtuele gitaarheld op de redactie, en hij is er nog trots op ook!

De Demi-God of Rock is door The Beast verslagen en het is aan jou om de wereld te redden en Rock and Roll nieuw leven in te blazen!
Als je niet beter wist, zou je haast denken dat Warriors of Rock een verhaal is over de heren van Neversoft zelf. Dat zij de Demi-God of Rock belichamen en dat The Beast de hoge piefen van Activision zijn. Want laten we eerlijk zijn: de diarree aan Guitar Hero games heeft 'Rock and Roll' wel een beetje doodgemaakt.
Maar met een dikke tracklist en een epische (Brütal Legend-achtige) verhaallijn, weten de 'Neversofters' de serie inderdaad nieuw leven in te blazen. Geen commerciële meuk meer, maar echte, harde en bovenal epische muziek!

GEKLEURDE KNOPPEN

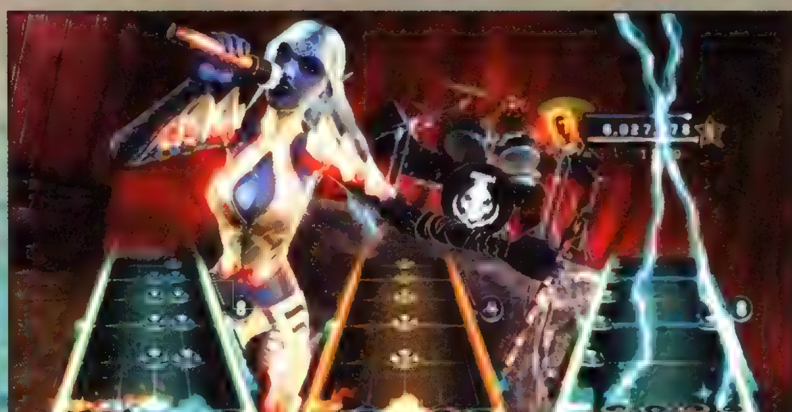
Natuurlijk is Guitar Hero nog steeds Guitar Hero, en sta je dus met een plastic gitaar om je nek op gekleurde knoppen te drukken. Daar verandert niets aan, dat is nu eenmaal het spel en dat dig je of dat dig je niet.
Wat het deze keer een stuk leuker maakt, is dat je nu niet meer een wannabee bandje bent dat z'n nummers speelt om verder te komen, maar dat je een missie hebt (de strijd om Rock and Roll) die het geheel echt wat extra's geeft. Doordat je nu de personages uit de GH-serie nodig hebt om het verhaal tot een goed einde te brengen, krijgen Lars en kornuiten een stuk meer persoonlijkheid, met name omdat ieder personage een eigen muzikale voorkeur heeft. Lars is dus Metal, Johnny Punk enzovoort.
Nadeel hiervan is dat je soms een paar vervelende muziekstijlen onder de knoppen krijgt, maar lang niet zo vervelend als Tokio Hotel of Michael Jackson.



(Door: InsaneEric)



(Door: evanG)
Wie zegt er nou dat André Hazes niet meer optreedt!


(Door: Hank)
Screenshot uit James Cameron's Avatar: The Musical.

TWEET JE SHIT

Tweet jij je zooi helemaal scheel en heb je al die berichtjes ook nog eens gelinkt met Facebook? Dan kun je helemaal los met deze game. Dankzij de Twitter en Facebook integratie kun je zo'n beetje iedere mijlpaal delen met al je followers en Facebook vrienden. Of ze het nu leuk vinden of niet.

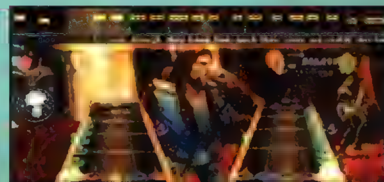
"HET BESTE DEEL SINDS DE METALLICA EDITIE."

BOSSBATTLE

De algehele tracklist, toch wel een essentieel onderdeel van de game, is bijzonder goed. Ik denk zelfs de beste lijst sinds de Metallica editie: veel en diverse muziek die niet snel gaat vervelen.
Daar komt nog eens bij dat je tijdens de quest een eigen team kunt samenstellen. Dit is met name van belang tijdens de bossbattle, want ieder personage heeft zo zijn/haar sterke punten en die worden tijdens het laatste gevecht gecombineerd. Als je voor een goede balans zorgt, zul je daar heel veel plezier aan beleven.

EDDIE RIGGS?

Warriors of Rock is ook uitgebreider dan veel van z'n voorgangers. En dat geldt niet alleen voor de hoeveelheid tracks, maar bijvoorbeeld ook voor de gameplay modes. Zo kun je wanneer je de Quest mode hebt doorgespeeld, altijd nog terug om alle sterren te halen en dat zijn er dit keer ietsje meer dan vijf per nummer.
Ik vind Warriors of Rock in ieder geval de beste Guitar Hero game sinds de Metallica editie. Het heeft een dikke soundtrack en een verhaallijntje dat een stuk toepasselijker en origineler is dan dat van die beginnende bands.
Het enige dat ik nog mis is Eddie Riggs die DECAPITATIOOOOOOON! schreeuwt. Maar goed, that's just me.


(Door: Cpt.Spyro)
Door een alcoholverslaving ontdekte hij niet dat hij al vier nummers zong op een Magnum Gold.

CONCLUSIE

Dikke soundtrack, coole Quest mode zonder die suffe 'beginnende band' verhaallijn.


JEROEN
SCORE 85

Hier kun je mee uit de voeten totdat ze met Warriors of Rock II gaan komen...

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK
PS3 / XBOX 360 / WII
NEVERSOFT / ACTIVISION
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12



NBA 2

NBA 2K11 is niet alleen een sportgame maar ook een stukje geschiedenis. Oud-basketballer Jeroen legt uit waarom.

De marketingmensen van 2K Sports hebben een behoorlijke zak geld neergeteld om Michael Jordan in hun game te mogen stoppen, en daar hadden ze het bij kunnen laten; dat zou al genoeg zijn geweest om de fans tevreden te stellen. Maar het schijnt dat His Airness meer wilde, zoals hij altijd meer heeft gewild. Nee, Jordan wilde niet meer geld, maar hij wilde meer dan alleen als digitaal poppetje in de game aanwezig zijn. En zo wordt er een klein stukje digitale sportgeschiedenis geschreven in de vorm van tien 'Jordan Challenges', die je naast alle andere standaard modes kunt afwerken. Het zijn tien legendarische momenten uit de rijke loopbaan van de beste basketballer aller tijden.



JORDAN'S HEERSCHAPPIJ

De toevoeging van de Jordan Challenges zorgt ervoor dat deze editie meer is dan een zoveelste update. Zoals gezegd is het een stukje geschiedenis dat je zelf kunt herbeleven. Denk aan de play-off wedstrijd tegen de Celtics van Larry Bird waarin Jordan furore maakte door 63 punten voor zijn rekening te nemen, of de wedstrijd waarin hij eigenhandig de New York Knicks de nek omdraaide met 55 punten.

Het leuke van deze uitdagingen is, dat wanneer je ze alle tien weet te evenaren/overtreffen, de Create a Legend mode beschikbaar komt waarin je Jordan als rookie in kunt zetten in een team naar keuze. Op deze manier kun je eens zien hoe His Airness het zou doen in de hedendaagse competitie. MJ tegenover Lebron of Wade? Of misschien ben je wel een Heat fan en neem je Air Jordan op in dat supersterren team. Het kan en het geeft een klein beetje een idee hoe de nummer 23 zich tegenwoordig staande zou houden.

"DE BESTE BASKETBALGAME OOIT."

Een ander leuk dingetje is dat de teams waartegen je het in de uitdagingen opneemt, ook speelbaar zijn voor een quick play wedstrijd. Zo kun je dus met het legendarische Celtics team spelen en met sterren als Dominique Wilkins en Spud Webb en de tandem Stockton - Malone! Epische shit dus.



BETER

De basketbalfanaten zitten inmiddels allemaal te watertanden natuurlijk, maar wanneer je de game speelt alsof je met Shaq vrije worpen neemt, heb je natuurlijk geen reet aan al die toffe extra shit. Welnu, dames en heren basketbalfans; ik was al enthousiast over de editie die in 2009 verscheen, maar ik kan je vertellen dat deze versie daar dik overheen gaat. Het is even wennen, want er is zoveel aan de game getweaked dat het even duurt voor je er in komt, maar het is echt genieten geblazen.

De linker stick geeft je nu meer controle over wat je wilt doen en welke moves je in wilt zetten. Dat is bijzonder prettig tijdens het dribbelen maar ook wanneer je postmoves uit je mouw probeert te toveren.

Er is echter meer: zo is de defence wat strakker en dan doel ik met name op het onderscheppen van de bal. De bal wordt namelijk iets sneller onderschept wanneer je een kansloze pass naar voren of over de breedte van het veld verstuurt. Ook zijn de dunks niet standaard raak maar kun je met een beetje goede timing de inzet keren. Hetzelfde geldt voor de jump shots.

Dat houdt overigens niet automatisch in dat je nu als aanvaller in het nadeel bent want er wordt in deze

DLC?

De game heeft tien Jordan Challenges maar dat is natuurlijk slechts een kleine greep uit al die legendarische momenten die MJ op zijn naam heeft staan.

Zo missen we bijvoorbeeld "The Shot" uit 1989 (zie screen) tijdens de eerste ronde in de play-offs tegen de Cleveland Caveliers, waar MJ met nog drie seconden op de klok het winnende schot aflevert. De reden dat deze er niet inzit, is dat Jordan's "Last Dance", het winnende schot tegen de Jazz dat Jordan z'n zesde titel opleverde, de voorkeur kreeg.

Wellicht krijgen we "The Shot" echter ooit nog te spelen in de vorm van DLC, al deden de heren van 2K hier nogal geheimzinnig over.





WIE IS DIE MAN?

Het persevenement in Madrid was op zich niet onaardig maar halverwege de middag begon ik me toch echt stierlijk te vervelen. Tot overmaat van ramp, begon juist op dat moment een kerel tegen me aan te schuren en smeekte mij zowat om met hem op de foto te gaan. Ik weet dat de PU populair is, maar dat ons blaadje ook in Spanje gelezen wordt, is natuurlijk niet iets waar je rekening mee houdt. Hoe dan ook, ik sloeg een arm om de beste man, keek semivrolijk en de foto werd afgedrukt. Het enige probleem is dat ik nog steeds niet weet wie de beste meneer is? Heb jij een idee?

Mail het antwoord naar: ***redactie@powerunlimited.nl*** met als onderwerp **NBA2K** en win een toffe NBA 2K11 goodie.

2K11

POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN (BE)SCHRIJFT BASKETBALGESCHIEDENIS

SHOENEN FETISJ

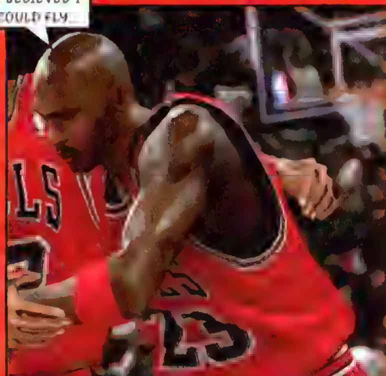
Een item waar je niet aan ontkomt wanneer je een basketbalgame maakt met een legende als Michael Jordan, zijn schoenen. His Royal Airness heeft er namelijk tijdens zijn loopbaan nogal wat van versleten en ook vandaag de dag worden er nog nieuwe schoenen onder het Jordan merk uitgebracht. Tijdens het spelen zul je dan ook heel wat schoenen vrijspelen, waarbij de gekleurde gympen ook nog eens wat extra's bieden. Iedere schoen geeft de speler die ze draagt namelijk wat extra vaardigheden, denk aan meer snelheid of sprongkracht. Er zitten ook hele zeldzame schoentjes tussen, en die wil je natuurlijk tijdens een potje online basketbal showen, door snoeihard in iemand zijn smoel te dunken.

versie een stuk slimmer vrijgelopen door je teammates.

EIGEN MOVES

Daarnaast is de game flink opgepoetst waardoor het er niet alleen mooier uitziet, maar ook de moves wat vloeiender in elkaar over lopen. Hierdoor heeft de game meer snelheid in zich en hoef je nauwelijks te wachten tot animaties zijn afgerond. Over animaties gesproken: enkele grote spelers hebben nu hun eigen moves, zo zie je de kleine dunkkampioen Nate Robinson z'n heerlijk jumpshot (waarbij hij nog even een zijpasje doet om zijn verdediger in de luren te leggen) maken, en is Lebron James vrijwel niet te stoppen wanneer hij een opening naar de basket ziet.

Nee, ook los van de Jordan Challenges is dit een uitstekende basketbalgame die het plezier en de sfeer van de NBA erg goed weet over te brengen. Natuurlijk is alles aanwezig uit de 2K10 serie inclusief een uitgebreide Association, verbeterde My Player en Season... maar die Jordan Challenges zorgen er voor dat we hier met de beste basketbalgame ooit te maken hebben.



Wist je dat Michael Jordan na z'n carrière een Amerikaans filiaal van een Nederlandse bank is gestart? De NBA Amro.



CONCLUSIE

De beste basketbalgame ooit!



JEROEN

SCORE 96

Dit speel je het hele NBA seizoen lang!

NBA 2K11
PS3 / XBOX 360 / Wii
2K SPORTS / 2K
1-10 (ONLINE) SPELERS
OUT NOW



VALKYRIA CHRONICLES 2



Op het moment dat Jeroen hoorde dat er een tweede deel van zijn favoriete turnbased strategiegame uit zou komen, was hij al in de wolken. Je kunt je dus wel voorstellen hoe opgetogen die lange was toen hij daadwerkelijk met Valkyria Chronicles 2 aan de slag kon.

JEROEN IS VERKOCHT

Eigenlijk vind ik het zelf ook wel vreemd dat ik zo opgewonden kan raken van zo'n simplistisch spelletje. Een spelletje waarin je eenheden over een kaart beweegt en daarna je beurt afwacht.
Oké, heel spannend is dat inderdaad niet, maar in Valkyria Chronicles heb je zelf ook nog wat inspraak, in realtime wel te verstaan en daar word ik dan wel weer blij van.

HIGH SCHOOL MUSICAL

Het verhaal rond dit tweede deel is echt van het niveau High School Musical en boeit dan ook voor geen meter. Hierdoor zul je geneigd zijn de dialogen over te slaan en ben je alleen nog maar bezig met het afwerken van missies, waardoor je een klein beetje de aansluiting met de wereld van Valkyria Chronicles kwijtraakt.
Het originele Valkyria Chronicles blonk niet alleen uit in gameplay, maar ook de visuele stijl was om van te smullen. Wat dat betreft stelt dit vervolg een klein beetje teleur. Het aquarel-achtige van het eerste deel is vervangen door een soort animé variant. Dat heeft natuurlijk ook wel wat, maar het mist daardoor wel een beetje een eigen gezicht.



Hier moet je dus juist niet op de roos mikken...



UITGEBREID

Qua gameplay heeft de serie gelukkig niets ingeleverd. Sterker nog, dit tweede deel introduceert een aantal aanpassingen die zo ontzettend goed uitpakken dat ik durf te stellen dat dit deel, afgezien van het verhaal, eigenlijk beter is.
Allereerst is er de nieuwe armored soldier klasse. Deze zwaar bepantserde eenheid is in staat om landmijnen onklaar te maken en deelt ferme tikken uit met een soort van oversized hamer. Verder is de scherpschutter klasse niet vanaf het begin beschikbaar maar dien je die vrij te spelen met je scout klasse.
Op deze manier kun je naar eigen inzicht verschillende nieuwe klassen introduceren en een gebalanceerd team samenstellen. Tel daar bij op dat je met al je ervaringspunten alle klassen kunt upgraden en dat je nieuwe wapens en voertuigen kunt maken, en je begrijpt dat je een aardig uitgebreid spelletje in handen hebt.

"EEN ERG MOOIE TACTISCHE RPG DIE LEKKER DIEP GAAT."



En alle Limburgers zaten samen in klas Zachte G...

KLEINSCHALIGER

Aangezien dit tweede deel alleen op de PSP speelbaar is, heeft men er voor gezorgd dat het geheel wat handzamer is. Zo zijn de maps een stuk kleiner, maar staan ze wel in contact met elkaar, waardoor je dus eenheden uit kunt wisselen tussen de verschillende maps. Dat is op sommige momenten ook wel nodig. Zo kun je in gebied A een vijandelijke post overnemen, wat je in staat stelt om in gebied B een aanval te plegen vanaf de flank.
Het is namelijk mogelijk om units, middels deze posten, tussen de verschillende maps te verplaatsen om op die manier de vijand te verrassen. Het geeft het tactische element van de game net dat beetje meer en zorgt ervoor dat je steeds nieuwe manieren gaat bedenken om de vijand te overmeesteren. Ik ben in ieder geval verkocht!

OUDE BEKENDEN

Ken je ze nog? De twee hoofdpersonen uit het eerste deel van Valkyria Chronicles? Juist, Welkin Gunther en Alicia Melchiott, de twee zijn in dit PSP avontuur een setje, een stelletje, getrouwd en wel. Ze hebben niets meer met oorlogsvoering te maken maar runnen tegenwoordig een bakkerij op de campus.



CONCLUSIE

Niet alleen een erg mooie tactische RPG maar ook eentje die lekker diep gaat, waardoor je er heel wat uurtjes in zult moeten steken.



Na tien uur begint het eigenlijk pas!

VALKYRIA CHRONICLES 2
PSP
SEGA
1 - 2 (CO-OP EN VS MULTI PLAYER)
OUT NOW
16



DE REDACTIE ON

Het zal je niet zijn ontgaan: als je wilt kun je tegenwoordig ook op de PS3 je games zwiepend, wijzend en dansend besturen. Jeroen, Jurjen en Maarten kwamen krakend in de benen om de eerste games voor Move te checken. Aan het eind van de dag gingen ze moe maar redelijk voldaan weer zitten om over hun bevindingen te tikken.

KUNG FU RIDER

Met kantoorklerk Toblo of zijn secretaresse Karin race je op een bureaustoel langs hellingen omlaag, waarbij je de motion controller als stuurknuppel gebruikt. Je kunt omhoog zwiepen om te springen, met een druk op de Move-knop schop je gangsters aan de kant, terwijl een druk op de T-knop je onder hekjes en andere obstakels door laat duiken.



Jurjen: "Het deed me denken aan Crazy Taxi en Tony Hawk's Downhill Jam. Toen ik ermee begon had ik nauwelijks een gevoel van controle, maar spelenderwijs kreeg ik de fijne kneepjes wel in de polsen. Een geslaagde, grappige, arcade-achtige game die ik desondanks liever als download dan als volwaardige game had gezien."



Maarten: "Ik vond hier dus echt geen reet aan. Wat een achterlijk spel. Het is een schande dat je dit überhaupt durft te vergelijken met Crazy Taxi, want dat was namelijk geniaal! Dit had sowieso een download voor een tientje moeten zijn."



Jeroen: "Weet je wat het is, ik vermaakte me wel, maar het was zeer kortstondig vermaak. Al snel wisselde ik de disc weer voor Sports Champions wat net even wat meer te bieden heeft voor mij."

SCORE: 2/5



SPORTS CHAMPIONS

Een bundeling van zes sporten die exclusief met de motion controller (of twee van die dingen) worden bestuurd. Speel Volleybal, Table Tennis, Disc Golf (frisbee), Bocce (jeu de boules), Gladiator (zwaardvechten) en Archery (boogschieten) door intuïtieve bewegingen met je gloeiende dildo's te maken.



Jeroen: "Tja, het is wat je ervan had kunnen verwachten natuurlijk. Een Wii Sports Resort kloon. Niets mis mee want het werkt als een trein. Persoonlijk vind ik tafeltennis het leukst en boogschieten het minst."



Maarten: "Ik heb me wel vermaakt in de two player mode met boogschieten. Lachen om dat een beetje competitief aan te pakken. Maar eigenlijk had zo'n game voor niks bij de Move moeten zitten, want Wii Sports is gratis bij elke Wii. Hoewel dit er wel tien miljard keer beter uitziet natuurlijk."



Jurjen: "Dit pakketje laat goed zien hoe leuk het gamen met motion controls kan zijn. Disc Golf, Bocce en Volleybal vond ik leuk tot heel leuk, maar mijn favoriet is zwaardvechten. Al viel het wel tegen dat mijn slagen vaak niet werden geregistreerd of onjuist werden geinterpreteerd."

SCORE: 4/5



START THE PARTY

Net als bij EyeToy-games laat dit spelletje je live in beeld verschijnen om minigames te spelen. Het bijzondere is dat hierbij je Move-controller in de vorm van allerlei maffe gereedschappen in beeld komt. Bijvoorbeeld als ventilator waarmee je vallende kuikens in hun nesten moet blazen, of als hamer waarmee je op mollen moet rammen.



Maarten: "Fantastisch spelletje! Eindelijk kreeg ik mijn vriendin weer aan het gamen. Vooral de survival mode is genieten. Bij deze mode moet je zoveel mogelijk minigames zo goed mogelijk voltooien om een race tegen een aftellende klok te winnen. Hilarisch! Echt een game voor als er bezoek is."



Jeroen: "Dit is gewoon Eye Toy Play 2.0 om het heel oneerbiedig te zeggen. Ik was er dan ook al snel klaar mee."



Jurjen: "Dat je niet alleen met je handen wappert maar allerlei 'augmented reality'-gereedschap in handen hebt, maakt het spelen toch weer wat anders dan in de goed vergelijkbare EyeToy-games. Ik vond het aardig om eens te proberen, maar te chaotisch om ernaar terug te verlangen."

SCORE: 3/5



THE MOVE





BENODIGDHEDEN & PRIJZEN

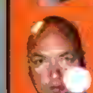
MOVE STARTER PACK (60 EURO) Dit startpakketje bevat een demodisc, een motion controller en de PlayStation Eye die je op of voor je tv moet zetten.
NAVIGATION CONTROLLER (30 EURO) Deze 'optionele controller-helft' kun je in combinatie met de Move gebruiken om personages en voertuigen te besturen in sommige, wat diepere games.
MOVE MOTION CONTROLLER (40 EURO) Deze losse controller kun je aanschaffen als je games met twee van die dingen tegelijk wilt besturen of, natuurlijk, voor een tweede speler.

EYEPET MOVE EDITION

Nadat je de PlayStation Eye op de grond of een tafel hebt gericht, zie je op tv een beestje op dit oppervlak tot leven komen. Je kunt de motion controller als allerlei gereedschappen gebruiken om dit beestje te verzorgen en ermee te spelen.



Maarten: "Ja ehm... Ik schaam me bijna dat ik dit doe in het bijzijn van m'n eigen kat. Het is duidelijk dat dit alleen leuk is voor mensen die acht hoog in de Bijlmer wonen en geen zin hebben om hun kind een echte hond te geven."



Jurjen: "Hoe lief dat beestje ook oogt, luisteren doet hij niet. Misschien gebruikte ik de controller niet goed, maar uiteindelijk raakte ik zo gefrustreerd dat ik dat mormel alleen nog maar wilde ground-and-pounden, en dat werkte ook al niet."



Jeroen: "Ach Jurjen, je moet geduld hebben met die kleine rakker. Ik vond de originele EyePet echt heel tof en deze Move variant werkt net even wat beter. Geen geklooi meer met zo'n stukje plastic maar gewoon met je Move controller."

SCORE:



DE TOEKOMST VAN MOVE

Zoals je misschien zelf al had geconcludeerd, doet de eerste software voor Move niet veel meer of anders dan de casual dingen die we al kenden van EyeToy en Wii. Maar natuurlijk heeft Sony ook al wat 'echte' en 'grote' games aangekondigd die de Move gaan ondersteunen. Zoals - even aftellen - Gran Turismo 5, Socom 4, Killzone 3, Infamous 2 en het nieuwe tovenaarsspel Sorcery.



CONCLUSIE



Maarten: "Move is nagenoeg hetzelfde als de Wii, maar de games zijn vaak cooler, het werkt beter en het ziet er veel mooier uit. Dat 'cooler' moet je trouwens niet te serieus nemen, want de titels die we in deze special bespreken, zijn nou niet echt een toevoeging op wat we op de Wii al kunnen. Het wachten is op games waar je mij blij mee maakt. Misschien dat The Fight of Killzone 3 er verandering in kan brengen. Socom 4 was in ieder geval even flink wennen met Move, dan verlang ik stiekem toch terug naar de ouderwetse controller."



Jurjen: "In mijn beleving is het spelen met Move ongeveer hetzelfde als het spelen met een Wii met Wii MotionPlus, maar dan met HD-graphics en een Sony-sfeertje. Dus een tikje stoerder en meer 'Amerikaans' qua aankleding. Ik vind het leuk, maar zit nog een beetje te wachten op de games die me werkelijk motiveren om uit m'n luie stoel te komen."



Jeroen: "Eerlijk gezegd zie ik mezelf meer met Move spelen dan met de Wii. Dit om de doodeenvoudige reden dat ik ook meer op de PS3 speel. Maar het komt ook door de HD graphics en natuurlijk de iets stoerdere uitstraling van de Move games. Maar ergens heb ik ook wel een zwak voor EyePet."

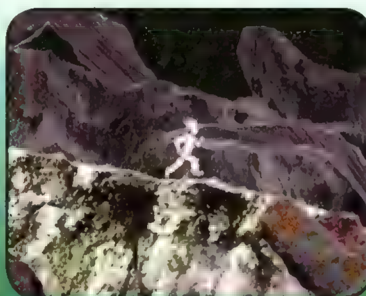
DOWNLOADABLE GAMES

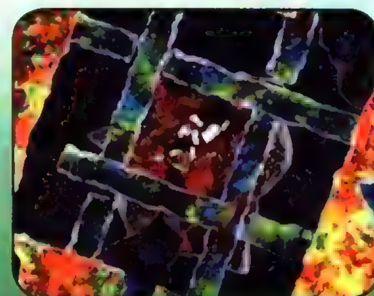
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

AND YET IT MOVES

WIIWARE | W

And Yet it Moves was al een tijdje verkrijgbaar als downloadable PC spel, maar is nu ook in verbeterde vorm te scoren als WiiWare titel.
Grote verschil met de PC-versie: je kunt de wereld nu niet alleen maar in hoeken van negentig graden roteren maar traploos rondom je personage, wat de spelervaring een stuk soepeler en intuïtiever maakt.
De uitdaging is nog steeds gelijk: je moet lopen en springen door grillige omgevingen die je alle kanten op kunt draaien om de uitgang of het volgende checkpoint te bereiken.
De presentatie is heerlijk vreemd, met uitgescheurde omgevingsobjecten en minimalistische muziek. Het effect is hypnotiserend en duizelingwekkend, zeker in de extra vier levels die deze Wii-versie heeft gekregen. Echt iets bijzonders!





1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



MEDIEVAL HD

IPAD

Na Angry Birds is er met Medieval HD wederom een HD-versie van een ijzersterk iPhone-spel op de iPad verkrijgbaar.
In dit verslavende Tower Defence spelletje gebruik je - net als in Angry Birds - je vinger om met een kruisboog allerlei projectielen naar je vijanden te schieten. Anders dan in Angry Birds staan die vijanden niet stil, ze vallen je aan. Ze marcheren jouw kant op, proberen je vlag te pakken en je toren te slopen. Je kunt eigen troepen inzetten om je tegen die middeleeuwse agressie te verdedigen.
De vergelijking met Angry Birds gaat dus eigenlijk helemaal niet op, maar we wilden 'm toch maken. Want qua kwaliteit en verslavingsfactor staat Medieval - samen met Angry Birds - op eenzame hoogte in het aanbod voor zowel iPhone als iPad.





€ 2,39 SPELERS 1 SCORE



DEAD RISING 2: CASE 0

XBOX LIVE ARCADE

Eigenlijk is dit een demo die je voor 400 punten aanschaft, en dat kan natuurlijk niet. Ook al kun je al je vrijgespeelde zaken behouden, zoals de kaarten om nieuwe wapens te bouwen en je skills, het voelt goedkoop. Althans, je voelt je een beetje bekocht.
Daarbij moet ik wel zeggen dat je in die tien uur durende demo helemaal los kunt gaan en je 'm meerdere malen kunt spelen.
Stiekem vonden we deze demo leuker dan de game zelf. Gewoon omdat je een stuk meer vrijheid krijgt en niet op zoek hoeft naar de kaarten waarmee je wapens kunt maken. Nee, door zelf te knutselen krijg je ook het gewenste resultaat.
En zeg nu zelf, als je al na vijf minuten een shotgun en een machinegeweer vindt, dan kan de game toch niet meer stuk?





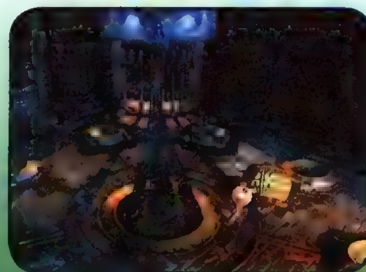
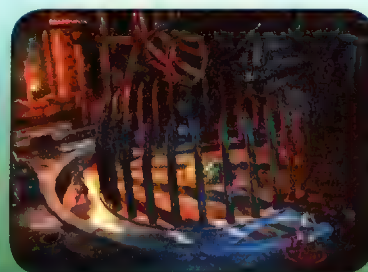
400 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



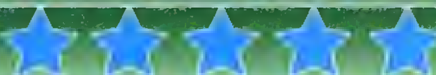
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

XBOX LIVE ARCADE / PLAYSTATION NETWORK

Tomb Raider speelde je natuurlijk voornamelijk om naar de heerlijke kont van Lara Croft te turen. Uren turen naar die verrukkelijke virtuele billen. Dat kun je nu wel vergeten, want deze game bekijk je vanuit vogelperspectief, en dat is een stuk minder genieten natuurlijk.
Gelukkig is de game ontzettend goed en neem je het perspectief al snel voor lief. Het is een soort twinstick shooter geworden met een flink deel adventure. Denk hierbij aan het oplossen van puzzels, het navigeren over smalle bruggetjes en het ontwijken van rollende stenen ballen. Maar er wordt ook flink geschoten op lelijke gedrochten, magische wezens en een soort hellehonden.
Kortom, een heerlijke adventure, waarbij je de kont van Lara helemaal vergeet... bijna.

1200 MS POINTS — SPELERS 1 - 2 — SCORE



PIXEL JUNK RACERS 2ND LAP

PLAYSTATION NETWORK

Nieuwe ronde nieuwe kansen moeten ze bij Pixel Junk hebben gedacht want 2nd Lap is niet veel meer dan een verbeterde versie van het origineel. Er zijn wat nieuwe modes toegevoegd, alsmede trophies en de mogelijkheid om jouw race op te nemen en als ghost data te delen met anderen, maar het principe van deze update (die gratis is voor bezitters van het origineel) is verder exact hetzelfde: race zo snel mogelijk over de baan zonder dat je botst op andere spelers. Dat doe je door snel van baan te wisselen om tegenstanders in te halen. Een beetje zoals die ouderwetse racebanen met van die vaste banen en zo'n afstandsbediening waarmee je de snelheid bepaalt van je wagentje.
Het is leuk maar je bent er, zeker wanneer je het origineel gespeeld hebt, vrij snel op uitgekeken.



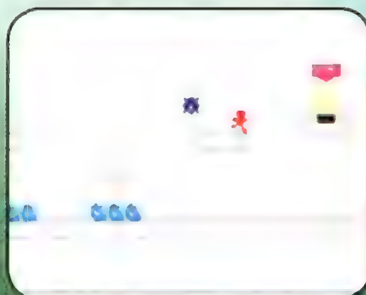
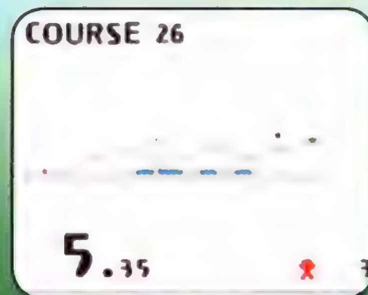

€ 7,99 — SPELERS 1 - 4 — SCORE



10 SECOND RUN

DSiWARE / DSi

Tien seconden. Dat is de tijd die JJ nodig heeft om 100 kilo boven zijn hoofd te krijgen, die Jurjen nodig heeft om een halve liter bier weg te werken, die Ed nodig heeft om de eerste fout in een PU-artikel te vinden en die Wouter gemiddeld aan voorspel besteedt.
Het is ook de tijd die je in elk level van 10 Second Run krijgt om met een gek, klein poppetje naar de uitgang te rennen en te springen.
Die levels zijn net als het poppetje bijzonder primitief getekend. Maar, zoals wel vaker met dit soort spelletjes van marginale opzet, het plezier en de verslavingsfactor zijn er niet minder om.
Vastberaden blijf je aan het spelen tot je alle vijftig levels hebt voltooid, en dat gaat je uiteindelijk wel drie of vier uur van je leven kosten.
Goede uren, echt waar.

200 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE



KARATE CHAMP XL

iPAD

Oh jaaaa, deze Karate Champion kennen we nog heel goed. Van vroeger, toen we nog jong waren en meestal niet op school maar in de speelhal waren te vinden. Daar gooiden we heel wat guldens in deze grootvader van Street Fighter II.
Nu we de game weer op de iPad spelen (ook tegen elkaar, zowel op splitscreen als via Wifi) komt het allemaal weer terug.
De muziekjes, de kreten, de schijnbewegingen, de moves, de crappy hitdetection, de pixelige mini-vrouwtjes om voor te strijden, geweldig gewoon.
Als je te jong bent om te begrijpen wat een speelhal is, moet je je vingers hier niet aan branden, maar voor de oudere speelhalknakkers onder ons is deze goede (maar niet perfecte) overzetting van een jeugdzonde die vijf guldens wel waard.





€ 2,39 — SPELERS 1 - 2 — SCORE



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Absoluut een vette game, dat Vanquish. Maar alleen al van het kijken naar een Vanquish spelende Steven kregen we een epilepsie-aanval. Echt zo'n game die je vlak voor het slapen gaan moet spelen...
★ Het is toch een opmerkelijk verhaal. Veel mensen kennen Shaun White van het sneeuwplanken. Maar de langharige slungel kan ook erg goed skaten. Dat heeft ie van Tony Hawk geleerd. Inmiddels is het zover dat de leerling de leraar voorbij skate in zowel het echt als op de console.
★ We zijn oprecht blij dat Guitar Hero nu zwaar op de metal-toer gaat in Warriors of Rock, maar waarom kiezen ze dan in Nederland voor de band Go Back to the Zoo als 'gezicht van het spel'? Dat is als Jan Smit die Monsters of Rock opent...
★ Toch grappig om te zien dat de games van Blizzard zo'n beetje de enige titels zijn die keer op keer als update in de PU staan. Maar wat moet je anders met een bedrijf dat het woord 'releasedatum' net zo serieus neemt als Geert Wilders z'n verkiezingsbeloften.
★ Spider-Man: Shattered Dimensions. Cool, zo'n naam voor een game die de middelmaat niet ontstijgt. De dimensies van Spider-Man zijn met dit spel nu inderdaad echt naar de kloten.
★ Ruikt toch anders, zo'n PU met een Tokyo Game Show special; een beetje een visgeur, in plaats van de normale geur van testosteron geladen karbonaadjes.
★ Het is weer najaar en dat betekent dat bijna niemand meer gebakken drollen in de winkels legt. Vrijwel alle games die we testen zijn minimaal middelmatig. Kunnen we eindelijk doen waar we zo goed in zijn: love geven. Wat bij Wouter overigens betekent dat ie zijn vriendin iets minder hard aan haar haren naar de slaapkamer sleept.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Zoals altijd weer verbaasd zijn over alles op de Tokyo Game Show.

10% De shooter-oorlog aftrappen met Vanquish en Medal of Honor.

9% Zwaar ruzie maken over PES vs FIFA. Er zijn vriendschappen verbroken.

11% We hielden al niet van Trance, maar na Armin van Buuren In The Mix, zijn we er echt helemaal klaar mee. Dan liever nog gabber.

8% Verbaasd staan over het feit dat we deze maand meer Nintendo games in de software lijst hadden staan dan games op de PS3 of de Xbox 360.

7% Wel blij zijn dat Jurjen daardoor eindelijk weer eens een rondje kon geven in de kroeg.

9% Na het spelen van F1 2010 niet begrijpen waarom Schumacher zo langzaam is in zijn Mercedes. Wij hebben er geen problemen mee.

12% Al dan niet met de Move voor lul staan voor een TV-scherm, al naar gelang hoe stoer wij onszelf vinden.

14% Opnieuw nee antwoorden op de vraag van Jan of hij in plaats van wekelijks heen- en weer te reizen, in LA mag wonen op kosten van de zaak. Ook al zou dat een goedkope slaapplek voor de E3 opleveren.

10% Hoesten, proesten, sniffen en kuchen. De PU-watjes moeten nog effe aan het herfstweer wennen.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Botteller, b.botteller@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI PRINT

PROFESSOR LAYTON VERTAALD

Ook voor de nieuwste Prof Layton vroeg Nintendo aan Jurjen of ie naar Frankfurt wilde komen om de game te vertalen. Jurjen herinnerde zich echter nog hoe zeer hij zijn gezinnetje had gemist in de periode dat de vorige Layton door hem werd vertaald, dus koos hij er toch maar voor de klus te laten passeren. Gelukkig heeft Jurjen's vervanger goed werk geleverd, getuige ook de Nederlandstalige screens die we nog op de valreep toegestuurd kregen.

MOST EMBARRASSING MOMENTS

Jullie dachten dat je na Wouter's 'koe knuffel incident' twee maanden geleden alles wel gezien had? Think again! Op de schaal van embarrassing moments scoort een foto in Volendams kostuum toch nog wel een tikkie hoger. What's next? Met z'n tweetjes op schoot bij Sinterklaas? Naakt huppelend in een bloembollenveld? Verkleed als kaasdragers in Alkmaar?
Wouter was niet bereikbaar voor commentaar; hij was namelijk twee weken met z'n vriendin op vakantie naar... Disneyland Parijs! Pffffffffffffffffffff... Goofy stuff!

CHICK VAN DE MAAND

WIJ ZITTEN NATUURLIJK GEEN VAN ALLEN ONDER DE PLAK BIJ ONZE VRIENDIN (TOCH, WOUTER?) MAAR VAN TRIP UIT ENSLAVED ZOUDEN WE TOCH BEST HET SLAAFJE WILLEN ZIJN. ZE MAG ZELFS OP ONZE RUG ZITTEN (BUIK MAG OOK), EN JAN HOORDEN WE ZELFS FLUISTEREN DAT HIJ VAN ALLE REDACTEUREN HET LIEFST OP TRIP GAAT...

TO DO LIST

- HIJ KOMT ER WEER AAN: HET NAJAAR MET AL DIE VETTE RELEASES. HET SOCIALE NETWERK RONDOM DE REDACTEUREN IS INMIDDELS INGELICHT DAT DE PU REDACTEUR IN KWESTIE DE KOMENDE MAANDEN EVENTJES GEEN TIJD VOOR HEN HEEFT. HET VIRTUELE LEVEN GAAT VOOR.
- WENSEN DAT WE CALL OF DUTY: BLACK OPS AL MOGEN TESTEN IN OKTOBER EN METEEN OOK WETEN DAT DIT NIET GAAT GEBEUREN. WAARAAN JE GOED KUNT ZIEN HOE DE MACHTSVERHOUDINGEN LIGGEN BINNEN GAMESLAND. MEDAL OF HONOR HADDEN WE RUIM VOOR DE LAUNCH BINNEN OM TE REVIEWEN, BLACK OPS WORDT NIET EERDER DAN NÈT VOOR NA DE LAUNCH. DE EEN HEEFT DE PERS NODIG, DE ANDER NIET ECHT.
- ONS ONLINE LEVEN WEER GAAN VERFRISSEN. WEG MET MODERN WARFARE 2, FIFA 10, PES 2010, FORZA 3... WELKOM HALO: REACH, MEDAL OF HONOR, BLACK OPS, GRAN TURISMO 5, FIFA 11, PES 2011, WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM EN F1 2010. INDERDAAD, ZOALS WE IN DE EERSTE ALINEA AL ZEIDEN: HET WORDEN GOEDE TIJDEN VOOR ONS VIRTUELE LEVEN.
- AAN DE ANDERE KANT: MENSEN ALS HOLYGHOST 12, TERMINATOR ASSRAPE EN BLACK FOX X KRIJGEN WEER QUALITY-TIME VAN ONS EN DAT ZIJN TOCH OOK MENSEN.
- ZORGEN DAT WE DUKE NUKEM FOREVER KUNNEN SPELEN, WANT NA AL DAT ANDROGYNE GEDOE OP DE TOKYO GAME SHOW ZIJN WE WEL WEER TOE AAN EEN ECHTE KEREL.
- ELK WEEKEND FLINK VEEL GOEDKOOP BIER ZUIPEN OM VOOR DE VOLGENDE OCHTEND EEN SPLIJTENDE KOPPIJN OP TE WEKKEN. WE MOETEN TOCH ALVAST WENNEN AAN 3D GAMING...
- NA JAREN WACHTEN KUNNEN WE DAN EINDELIJK GRAN TURISMO 5 GAAN SPELEN. OF ZULLEN WE DE REVIEW OOK MAAR EEN JAAR OF DRIE UITSTELLEN?

- NIEMAND HEEFT ZEKER INTERESSE OM COD: BLACK OPS TE SPELEN, TOCH? NEE? DACHTEN WE AL.
- BOEMSHAKALAKA!
- FALL OUT: NEW VEGAS IS BINNEN! JA, ECHT DE NIEUWE NEW VEGAS.
- HE'S ON FIRE!
- JJ, WE HEBBEN HIER DE AUTOSLEUTELS VAN GT5 VOOR JE LIGGEN. WAT ZEG JE? STOP ZE MAAR ONDER DE ZONNEKLEP?
- WOUTER, ER KAN WEER GEKNOKT WORDEN, MMA IS BINNEN! NEE, WEES MAAR NIET BANG, HET DOET GEEN ÉCHTE PIJN...
- JAN, IETS MET LIGHTSABERS EN THE FORCE. HEB JE ER DE KRACHT NOG VOOR?
- JURJEN, PAK JE KNOFLOOK EN JE ZWEEPJE ER MAAR WEER BIJ! OJA, EN VERGEET JE SPIEGEL NIET.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 204 LIGT 19 NOVEMBER IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360.
Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

Dutchralex @Power_Unlimited #putwit net Dead rising 2 aan het spelen en god o god wat speelt dat heerlijk

misterdoa Beide demo's gespeeld tot in den treure... PES heeft weer verloren, FIFA 11 besteld! Mafia 2 any good? Die ga ik zo halen! #putwit

bblack_snoww #PUtwit Ik ben het er niet mee eens.

daanblom #mafia2 goede sfeer en graphics alleen jammer dat je niet kunt free-roamen #PUtwit

Robbiewashier Halo: Reach, een zeer goede game. Hopelijk blijft Halo net zo goed onder Micosoft. #PUtwit

RARE JONGENS

De een houdt van koe knuffelen, de ander verkleedt zich graag als Volendammer, een derde gaat op vakantie naar Eurodisney... oh ja, dat was steeds dezelfde. Anyway, we hoeven jou natuurlijk niet te vertellen dat de gemiddelde PU-redacteur een behoorlijk rare gast is. Je kon er dus ook op wachten dat er uit de fotosessie naar aanleiding van PlayStation Move nauwelijks een 'normale' foto viel te selecteren. Zouden die gasten ooit volwassen worden?

DROL VAN DE MAAND

De makers van Last Window zullen nooit meer een drol draaien, want ze zijn inmiddels failliet. En gezien de totaal humorloze game die ze met Cing hebben afgeleverd, hoeven we daar niet rouwig om te zijn.



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

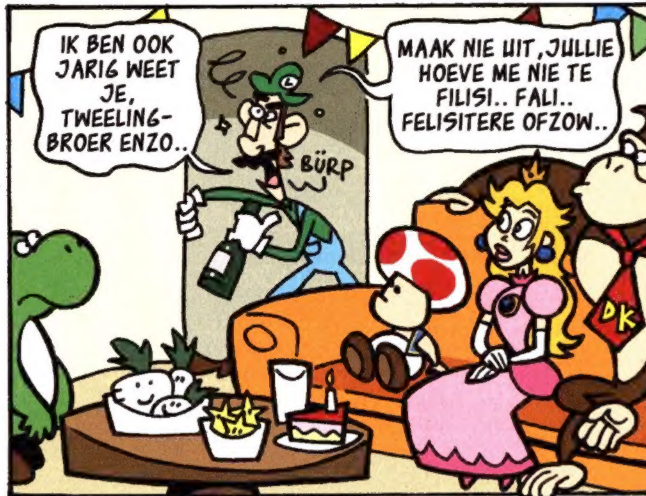


Hèb je al een neus als een roofvogel, moet je ook nog eens een uilenbril op! Dan voel je je aardig in je hemd gezet.


JE ZOU HET HEM NIET GEVEN!
GOH, ONS ALLER MARIO 25 JAAR!
M


MARIO, OUWE JONGEN, PROFICIAT!
STIEVEN! JOERJEN! WAT LEUK, KOM BIENEN! KOFFIE? THEE?
M

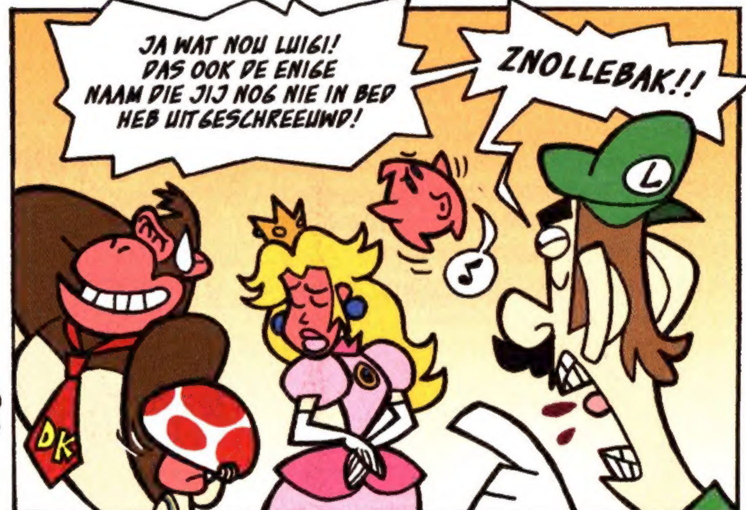

ZO, WAT EEN KADO!! DA HAD NIE GEHOE..-HIPS-GEHOEVE!!
M

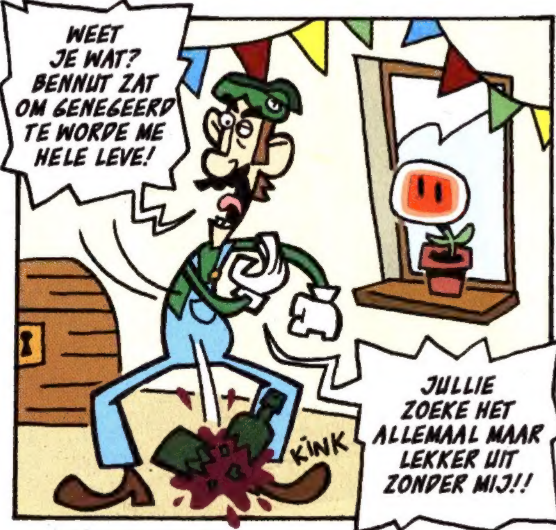

IK BEN OOK JARIG WEET JE, TWEELING-BROER ENZO..
MAAK NIE UIT, JULLIE HOEVE ME NIE TE FILISI.. FALI.. FELISITERE OFZOW..
BÜRP
DK


BEN UT WEL GEWEND OM TWEEDE VIOOL TE SPELE... ZTELLETJE EGOTRIPPERZ...
OEK OEMP. (RUSTIG AAN, HE)
GLOK!
L
DK

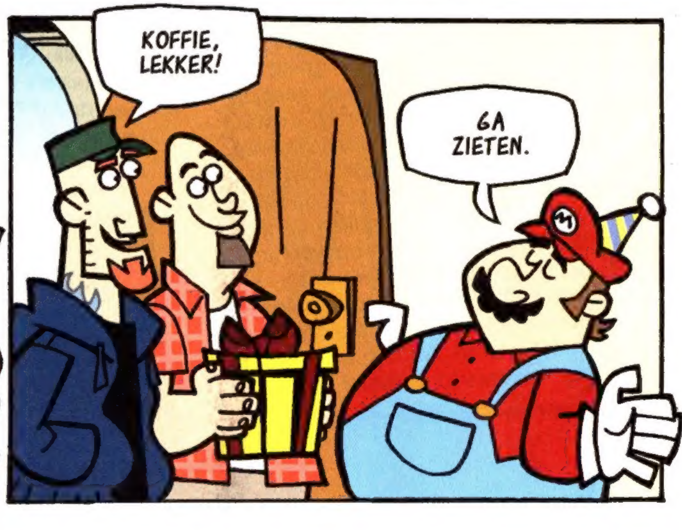

BLIJF MET JE POTE VAN ME AF, JONG! ZELFS JIJ, Z'N EERSTE AARTSVIJAND, HEB MEER SUCCEZ DANNIK!
OEP. (CHILL)
KOM FECHTE DAN


LUIGI....
NNGH!
GLOE LOE LOE


JA WAT NOU LUIGI! DAS OOK DE ENIGE NAAM DIE JIJ NOG NIE IN BED HEB UITGESCHREEUWD!
ZNOLLEBAK!!
L
DK


WEET JE WAT? BENNUT ZAT OM GENEGEERD TE WORDE ME HELE LEVE!
JULLIE ZOEKE HET ALLEMAAL MAAR LEKKER UIT ZONDER MIJ!!
KINK


KRETS


KOFFIE, LEKKER!
GA ZIETEN.
M